ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ COMPUTERS & VIDEO GAMES

USER

ΤΕΥΧΟΣ 49 ΙΟΥΛΙΟΣ - ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 1994 ΔΡΧ. 800

REVIEWS

DOOFUS
7th GUEST
HANDS OF FATE
INNOCENT UNTIL CAUGHT
BENEATH THE STEEL SKY

MEGA REVIEW

PACIFIC STRIKE





TELE CL



SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΑ
ΜΟΝΟ ΓΙΑ ΤΟΝ ΙΟΥΝΙΟ

CD 32

+

3 GAMES

ΜΟΝΟ 76000

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ AMIGA

CORDLESS TRACKBALL	8900
OPTICAL MOUSE	8900
OPTICAL PEN MOUSE	8900
ROBOVIDI + SPLITER DUGITIZER	35000
NEW VIDI 12 REAL TIME DIGITIZER ΓΙΑ AM1200	69000
MIDI INTERFACE	6800
IDE + CD ROM CONTROLLER ΓΙΑ A2000 - 3000 - 4000	34000
SOUND SAMPLER 16 BIT	59000

ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ

ΠΛΑΚΕΤΑ ΜΕ ΘΕΣΗ ΓΙΑ SIMM, CLOCK ΚΑΙ ΘΕΣΗ ΓΙΑ COPROCESOR	24000

ΜΝΗΜΕΣ

SIMM 2 MB A 1200 - 4000	35000
SIM 4 MB A 1200 - 4000	62000

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΣ

CO PROCESOR 33 MHZ	33000
CO PROCESOR 40 MHZ	43000

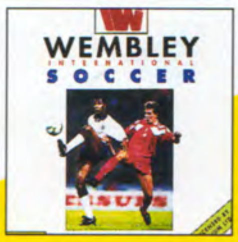
AMIGA CD 32
- 32 BIT ΚΟΝΣΟΛΑ (ΜΕ 4 ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΣ)
- ΣΥΝΔΕΕΤΕ ΜΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΕΓΧΡΩΜΗ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ & VIDEO
- 16.000.000 ΧΡΩΜΑΤΑ
- ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΣΤΕΡΕΟΦΩΝΙΚΟΣ ΗΧΟΣ
- ΣΥΜΒΑΤΟ ΜΕ CDTV
- ΠΑΙΖΕΙ CD: CD 32 - CD MUSIC - CD + G

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΙΤΛΟΙ CD 32 ΑΠΟ 3900

ΕΤΟΙΜΟΠΑΡΑΔΟΤΟΙ 60 ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ CD 32











SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΙΟΥΛΙΟΥ**

GAME PACK

A-1200 + JOYSTICK + MOUSE PAD + ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΗ ΔΙΣΚΕΤΑ + 20 DISKS + GAMES + ΕΓΓΥΗΣΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑΣ + ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ

ΜΟΝΟ 99.000

PROFESSIONAL PACK AGA

A-1200 + WORDWORTH 2.0 + DELUXE PAINT IV + PRINT MANAGER + OSCAR + DENNIS + MOUSE PAD + ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΗ ΔΙΣΚΕΤΑ

ΟΛΟ ΤΟ SOFTWARE ΕΙΝΑΙ ΑΥΘΕΝΤΙΚΟ με αναλυτικό MANUAL **ΜΟΝΟ 99.000**

A-1200 + MONITOR - TV GRUNDIG **ΜΟΝΟ 167.000**

CD 32 + { DIGERS, OSCAR, 3 GAMES ΕΠΙΛΟΓΗ ΣΑΣ **ΜΟΝΟ 85.000**

HARD DISKS ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΙ-Α 600-1200

65 MB 2,5"	49900
86 MB 2,5"	59000
125 MB 2,5"	76000

EX-DRIVE

ΤΟ ΝΕΟ ΚΙΤ ΣΚΛΗΡΟΥ ΓΙΑ Α 600 -1200 ΤΗΣ POWER SYSTEM

EX DRIVE (ΘΕΣΗ ΓΙΑ 2 ΣΚΛΗΡΟΥΣ)	19000
EX DRIVE + (ΘΕΣΗ ΓΙΑ 1 ΣΚΛΗΡΟ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ 2ο FLOPY)	34000
EX DRIVE + 270 MB HD	79000
EX DRIVE + 2o flopy + 250 MB	95000

ΝΕΟ ΠΡΟΪΟΝ

VIPER 030 για Α 1200
68030 / 28 MHZ
ΘΕΣΗ MATH COPR
ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΕΩΣ 128 MB RAM
REAL TIME
SCSI II ADAPTOR
ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΟ ΑΠΟ Α 4000/30
ΜΟΝΟ : 69000

*ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Ο ΦΠΑ
**ΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΕΩΣ ΕΞΑΝΤΛΗΣΕΩΣ ΤΟΥ STOCK

ΠΕΡΙ

USER

ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134
ΤΗΛ. 5144 943

ΕΚΔΟΤΗΣ-ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΔΕΛΗΣ

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
ΝΙΚΟΣ "SONIC" ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ

ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ
ΑΝΤΩΝΗΣ "GORE" ΚΟΤΖΙΑΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ
ΠΑΥΛΟΣ "ShadowCaster" ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΣ
DEREK DELA FUENTE
ΚΩΣΤΑΣ ΜΑΝΟΣ

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ-ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ
ΜΑΡΙΑ ΚΑΛΑΒΡΕΖΟΥ

DTP
ΜΑΡΙΑ ΠΑΠΑΙΩΑΝΝΟΥ
ΜΑΡΙΑ ΚΑΛΑΒΡΕΖΟΥ
ΚΩΣΤΑΣ ΣΥΨΑΣ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ ΦΙΛΜ
DELTA GRAPH
ΤΗΛ.: 5148032

ΕΚΤΥΠΩΣΗ
ΣΥΚΑΡΗΣ
INTERPRESS

ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ
Π. ΟΚΤΩΡΑΤΟΣ

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
Ελλάδα: 8000
Κύπρος: 8800

ΕΧΟΜΕΝΑ



PACIFIC STRIKE σελ. 20



7th GUEST σελ. 26



INNOCENT UNTIL CAUGHT σελ. 30



HANDS OF FATE σελ. 38

Λίγα λόγια για το Τεύχος

(ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ)

ΟΛΟΙ ΜΟΥ ΟΙ ΦΙΛΟΙ...

Οχι, δεν παντρεύτηκαν ακόμα αλλά σε λίγο... Απλά αυτός ο τίτλος σίγουρα σας τράβηξε την προσοχή. Δεν το έγραψα βέβαια εντελώς τυχαία. Παρα λίγο από κάποια ηλίθια παρεξήγηση -όχι δεν έφταιξε το αφιέρωμα στον σατανισμό, έξυπνοι- να χάσω έναν πολύ καλό φίλο. Ευτυχώς παραγκωνίσαμε τους εγωισμούς και όλα είναι πάλι καλά. Βόηθησαν και τα computer games σ'αυτό. Οπως και να το κάνουμε όταν χρειάζεσαι βοήθεια στο Hand Of Fate μόνο οι φίλοι μπορούν να σου σταθούν.

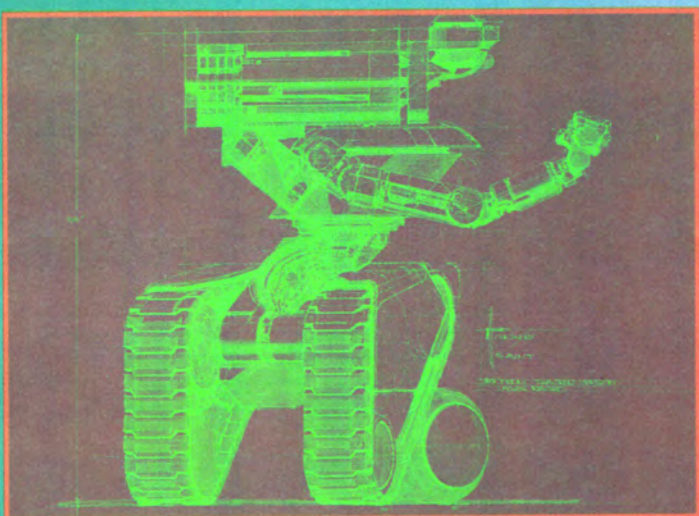
Οπως καταλαβαίνετε και πάλι τα adventures και σε αυτό το τεύχος μάλλον έχουν την τιμητική τους. Ο ShadowCaster βέβαια δεν συμφωνεί με τον χαρακτηρισμό adventure για το 7th Guest αλλά...

ΥΓ1

Πανελλαδικές και Μουντιάλ δεν πάνε μαζί! Κάποιοι μπορεί να μην έγραψαν καλά, κάποιοι άλλοι όχι, όμως δεν χρειάζεται να αγχώνεστε. Καλά, εγώ ήμουν τρομερός μαθητής αλλά υπάρχει και ένα αρχαίο ρητό για τους βαθμούς που δεν πρέπει ποτέ να ξεχνάτε. Ελεγαν λοιπόν οι σοφοί: "Το 20 είναι για τον Θεό αλλά το 10 είναι για τον Πελέ!". Γειά σου Ελλάδα!

ΥΓ2

Βλέπω με ευχαρίστηση ότι οι περισσότεροι ενδιαφέρεστε για ωραία αφιερώματα. Δεν θα σας απογοητεύσουμε.



ΥΓ3

Δεν με έχετε συνηθίσει να τεστάρω adventures. Ομως το Hand of Fate μου άρεσε πολύ. Μια διαμαρτηρία μόνο που δεν ανέφερα στο review: Το παιχνίδι έχει 3 χρωματικά puzzles και έτσι δεν είναι δυνατόν να παιχτεί σε ασπρόμαυρο μόνιτορ. Μια απαράδεκτη λεπτομέρια στα κατά της Westwood. Το USER πάντως εκτός από την πλήρη λύση στο επόμενο τεύχος θα σας δώσει και τον τρόπο να περάσετε -έστω και με διπλό κόπο- το παιχνίδι και σε ασπρόμαυρο μόνιτορ.

Τα υστερόγραφα που ακολουθούν δεν σας αφορούν. Είναι για τους συντάκτες μου που προφανώς δεν δίνουν τόση σημασία στον προφορικό μου λόγο και προτιμούν τον γραπτό. Παρακαλώ να μην διαβάσετε από δω και κάτω.

ΥΓ4

Ναι κύριε Shadowcaster μπορεί να μην σας αρέσει αλλά εσείς θα γράφετε τα tips του USER από δω και πέρα. Τί, όχι δεν θα τα δώσω σε κανέναν αλβανό να τα γράψει!

ΥΓ5

Αγαπητέ GORE διάβασα αυτά που γράψατε για το άτομό μου στο Mega Review σας του PAGAN και φυσικά υποβιβάζεστε σε βοηθό καθαρίστριας.

ΥΓ6

Και το τονίζω όταν ο κύριος Δημόπουλος λέει "απονήωση" εννωεί απονήωση, δεν το αλλάζει με τίποτα.

ΥΓ666. Αγαπητέ GORE διάβασα και το κείμενό σας για το Last Action Hero του προηγούμενου USER. Μπορεί να διαφωνώ με την βαθμολογία αλλά ήταν πολύ καλογραμμένο. Γι'αυτό σας ξαναδίνεται ο βαθμός του βοηθού αρχισυντάκτη. Οχι δεν χρειάζεται να μου γλύψεις τα παπούτσια!

SCHOOL DAYS AT USER

Τον περασμένο μήνα μας επισκεύτηκε το 1ο Γυμνάσιο Ζωγράφου το οποίο μας γέμισε με τα γέλια του και τα νιάτα του και μας θύμισε τις ευτυχισμένες και ανέμελες ημέρες της σχολικής ζωής μας (σνίφ, κλάψ, λύγμ). Τα παιδιά είχαν την ευκαιρία να μιλήσουν με τους συντάκτες του περιοδικού, και τους άλλους συντελεστές του User. Οι επισκέπτες μάθανε για το πως δημιουργείται ένα τεύχος, από τη στιγμή που γίνεται η διανομή της ύλης στους συντάκτες εως τη στιγμή που το περιοδικό φτάνει στα περίπτερα και ακολούθως στα χέρια σας.



Εκτός από το εκπαιδευτικό περιεχόμενο της επίσκεψης τα παιδιά είχαν τη μεγάλη ευκαιρία να παίξουν παιχνίδια και να λάβουν χρήσιμες συμβουλές από τους συντάκτες επάνω σε θέματα προγραμματισμού, hardware αλλά και gaming (φυσικά!). Συγχαρητήρια λοιπόν στην υπεύθυνο καθηγήτρια των παιδιών καθώς και στους ίδιους τους μαθητές γιά την (αναμφισβήτητα) σοφή επιλογή τους. Λίγο μετά την επίσκεψη κάποιος επεσήμανε ότι "οι συντάκτες του USER αποτελούν ένα είδος προτύπου για πολλά παιδιά τα οποία βρίσκονται σε ευαίσθητη ηλικία και κάτι τέτοιο κάνει κακό στην πνευματική τους υγεία". Καλά, μιλάμε για "κακία" μεγάλου βεληνεκούς! (Κροντηράς το όνομα μου, "κακίες" η δουλειά μου ...)









GATEWAY TO HEAVEN

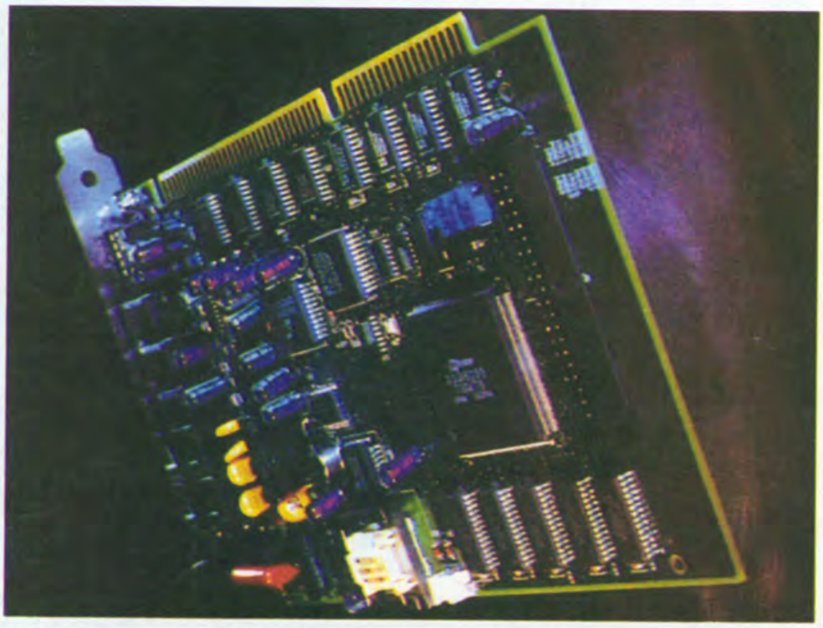
Ολοι πιστεύω έχετε ακούσει για τη νέα ανερχόμενη δύναμη στο χώρο των Η/Υ, τη Gateway 2000. Εχετε υπ' όψιν σας όμως τι έριξε πριν λίγο καιρό στην αγορά αυτή η, πολλά υποσχόμενη, εταιρία. Κρατηθείτε καλά. Το νέο 486DX4-100P του οποίου την "καρδιά" αποτελεί ο νέος επεξεργαστής της Intel που τρέχει στα 100 Mhz! Σημειωτέον ότι ο νέος επεξεργαστής είναι κατά 50% γρηγορότερος από τον προηγούμενο 66άρη! Ο υπολογιστής της φωτογραφίας, που αποτελεί και το κορυφαίο μοντέλο της σειράς, αποτελείται από (κρατηθείτε καλά): PCI local bus motherboard, 8 Mb RAM, διπλοχρονιζόμενο CD-ROM, 540 PCI σκληρό δίσκο, 3.5' drive, 2 Mb PCI κάρτα γραφικών και ένα "μονιτοράκι" 17 ιντσών! Το όνομα αυτού; "Μόλις" 2,231 λίρες Αγγλίας (περίπου 850.000 δρχ.) παρακαλώ! Και αν κάτι τέτοιο σας φαίνεται φτηνό (αν είναι δυνατόν!) που να δείτε τι άλλο κυκλοφόρησε η Gateway. Τι θα λέγατε για ένα P5-90 Executive; Καλά και τι εστί P5-90; Ψιλοπράγματα. Πρόκειται για ένα Pentium PCI motherboard, με 16 Mb RAM, 540 PCI σκληρό δίσκο, 2 Mb PCI κάρτα γραφικών, διπλοχρονιζόμενο CD-ROM, 16bit κάρτα ήχου με ηχεία και ένα 17ρι μόνιτορ. Ελεος! Ε, καλοκαίρι είναι κάντε και καμμιά οικονομία. Εμείς πάντως αρχίσαμε ήδη ...



NEWS

ΑΛΛΟ ΕΝΑ ΑΠΛΟ MODEM

Όχι βέβαια! Το να αποκαλέσεις το ACE Upgradable Multimedia Modem ένα απλό modem πιστεύω ότι είναι αρκετά υποτιμητικό. Εκτός από το ότι στέλνει και δέχεται δεδομένα με ταχύτητα 14,400 bps, χωρίς να αναφέρουμε τα fax, είναι και αυτόματος τηλεφωνητής με φωνητικό ταχυδρομείο, προστασία με κωδικό και πολλαπλά mail boxes.

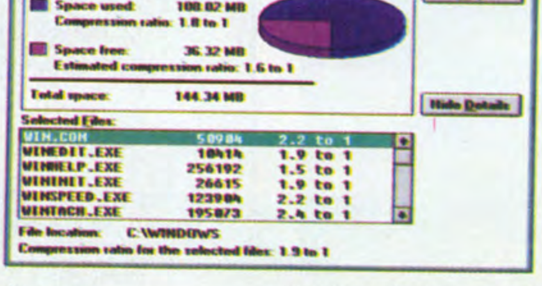


Το ACE Multimedia Modem είναι 16μπιτο, συμβατό με κάρτα ήχου της σειράς SoundBlaster χρησιμοποιώντας συνθέσεις wave-table ενώ συμπεριλαμβάνει και interface για MIDI και CD-ROM!

Επίσης, από κάποιο θαύμα μάλλον της σύγχρονης τεχνολογίας modem, η πλακέτα είναι δυνατόν να αναβαθμιστεί μέσω software ώστε να περιλαμβάνει έγχρωμο faxing, μετατροπή κειμένου σε ομιλία, τρισδιάστατο ήχο, αναγνώριση λέξεων και video συμπίεση JPEG. Τι άλλο μπορεί να επιθυμίσει κανείς από ένα modem στο μάταιο τούτο κόσμο; Και όλα αυτά μπορούν να γίνουν δικά σας "μόνο" με 351.33 λίρες (περίπου 133.000 δρχ.) και φυσικά τις κατάλληλες διασυνδέσεις στο εξωτερικό!

Η ΣΥΓΚΡΟΥΣΗ ΤΩΝ ΤΙΤΑΝΩΝ

Υπήρξαν πολλές αφορμές στην ιστορία της ανθρωπότητας που οδήγησαν σε πόλεμο αλλά που ακούστηκε η έναρξη ενός ακήρυκτου πολέμου μεταξύ δυο πολύ μεγάλων εταιριών software για ένα πρόγραμμα συμπίεσης; Οι αντίζηλοι; Microsoft και Stac Electronics. Τα μήλα της έριδος; Doublespace και Stacker. Ας δούμε μερικά "στρατηγικά" κτυπήματα των δύο εταιριών. 1) Μήνυση Stac κατά Microsoft για κλοπή, με τη χρήση του Doublespace, της πατέντας του Stacker. Αποτέλεσμα; Απόσυρση του Doublespace από το νέο DOS και αποζημίωση στη Stac του ύψους των $120.000.000! 2) Μήνυση της Microsoft κατά της Stac για παράνομη δημιουργία προγράμματος προφόρτισης των compression drivers, κλεμμένο προφανώς από το Doublespace. Αποτέλεσμα; Πληρωμή αποζημίωσης στη Microsoft ύψους 13.7 εκατομμυρίων λιρών και σαφής αποδυνάμωση των νέων Stacker 3.x και 4.0. Και η σύρραξη συνεχίζεται ακάθεκτη ... Να δούμε τι εκπλήξεις μας επιφυλλάσει το εγγύς μέλλον όσον αφορά τα συμπιεστικά προγράμματα των νέων Windows της Microsoft ...



ΘΑ ΠΑΕΙ ΜΑΚΡΥΑ Η ΒΑΛΙΤΣΑ;

Αναβολές επί αναβολών από την Commodore όσον αφορά το νέο της εξωτερικό CD-ROM για την AMIGA 1200. Η ίδια η Commodore αρνιόταν κατηγορηματικά την ύπαρξη ενός τέτοιου CD-ROM λίγες ημέρες πριν την αποκάλυψη του στην έκθεση CeBIT 94. Κατόπιν είπαν ότι θα κυκλοφορήσει στη Βρεττανία το Σεπτέμβριο και τώρα ανακοινώνουν ότι αποκλείεται να κυκλοφορήσει πριν το 1995. Τι να συμβαίνει στην ασθμαίνουσα Commodore αυτό τον καιρό; Βασικά οι λόγοι για αυτή την ανεξήγητη καθυστέρηση είναι μόνο δυο. Αρχικά δεν έχουν ξεπεραστεί κάποια τεχνικά προβλήματα σχετικά με τη συμβατότητα του CD1200 με full motion video. Και κατά δεύτερον λόγο η εταιρία προσπαθεί να ανασυγκροτηθεί μετά από την εκπνοή της Commodore USA. Αν προσθέσει κανείς και το γεγονός ότι τα πρώτα δείγματα των ικανοτήτων και της ποιότητας του CD1200 ήταν απογοητευτικά... κάτι μου λέει ότι οι AMIGA users θα περιμένουν αρκετό καιρό ακόμα πριν καταφέρουν να αποκτήσουν ένα CD-ROM για την A1200. Τελικά είναι πιθανό να αποδειχθεί ότι το CD1200 δεν είναι ένα περιφερειακό που θέλει και τόσο πολύ η Commodore.



PREVIEWS

THE 11th HOUR

PC CD ROM

Η Virgin πριν λίγο καιρό ανακοίνωσε την επικείμενη κυκλοφορία του εναγωνίως αναμενόμενου The 11th Hour, της συνέχειας ενός από τους δυνατότερους τίτλους σε CD-ROM δηλαδή του 7th Guest. Και σύμφωνα με έγκυρες πληροφορίες δεν πρέπει να χάσετε ούτε λεπτό. Φόνος. Μυστήριο. Χάος παντού. Ολα εξαρτώνται από εσάς μόνο που πρέπει να δράσετε πριν το ρολόϊ κτυπήσει την εντεκάτη ώρα ... Εχουν περάσει εβδομήντα ολόκληρα χρόνια από τότε που αναφέρθηκε για τελευταία φορά το όνομα του Henry A. Stauf. Τώρα η μικρή πόλη στην οποία έμενε, το Harley, και η στοιχειωμένη του έπαυλη φιγουράρουν και πάλι στην πρώτη σελίδα των εφημερίδων. Μια τοπική δημοσιογράφος, η Robin Morales, εξαφανίστηκε ενώ ερευνούσε κάποια περίεργα γεγονότα που συνέβαιναν στη μικρή κωμόπολη. Σαν συνάδελφος, και "έτερον ήμισι", της Robin αναλαμβάνετε να επισκεφθείτε το Harley και να ανακαλύψετε τι κρύβεται πίσω από το μυστήριο της εξαφάνισης της Robin. Ερευνήστε τους περιέργους φόνους που γίνονται στην πόλη και ανακαλύψτε τα μυστικά που κρύβει μέχρι σήμερα η έπαυλη του Stauf. Οι γρίφοι είναι πιο δύσκολοι και έξυπνοι από το πρώτο μέρος και η αποστολή σας γίνεται ολοένα και πιο επικίνδυνη καθώς σιγά σιγά ξετιλύγεται μπροστά στα έκπληκτα μάτια σας το μυστήριο της περίεργα ήσυχης πόλης. "Προκλητικοί" γρίφοι και περίεργα στοιχεία εμφανίζονται καθώς ερευνείτε το Harley και τα 22 σκοτεινά δωμάτια της στοιχειωμένης έπαυλης. Καθώς η περιπέτεια σας εξελίσσεται θα μαθαίνετε όλο και περισσότερα για τους ντόπιους, την έπαυλη και τη σχέση σας με τη Robin. Αλήθεια ποιές είναι αυτές οι δύο γυναίκες που προσπαθούν συνεχώς να κερδίσουν την εμπιστοσύνη σας και ίσως και κάτι παραπάνω ...; Η Trilobyte χρησιμοποίησε νέα τεχνολογία, σε σχέση με το 7th Guest, και η ατμόσφαιρα του 11th Hour είναι ακόμη πιο στοιχειωμένη από τον προκάτοχο του. Το παιχνίδι στηρίζεται πάνω σε ένα ευρύτερο, από αυτό του 7th Guest, σενάριο ενώ τα ατμοσφαιρικά γραφικά υποστηρίζονται από full motion video διάρκειας μεγαλύτερης από εξήντα λεπτά!





SIMON THE SORCERER II

PC/A1200





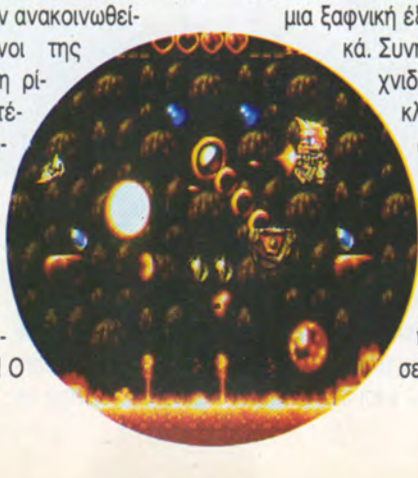
Ο φοβερός Sordid, τον οποίο ο Simon σκοτώνει στο πρώτο μέρος, ανασταίνεται κατά λάθος στην εισαγωγή του παιχνιδιού. Ενας νεαρός μαθητευόμενος που ακούει στο όνομα Runt βρίσκει και μελετάει το spell book του Sordid όταν τον αντιλαμβάνεται ο πατέρας του. Τότε καίει το βιβλίο και ρίχνει τα αποκαΐδια στο πάτωμα, επάνω ακριβώς σε ένα μαγικό σύμβολο που έχει σχεδιάσει ο Runt. Ο Sordid μόλις ζωντανεύει χρησιμοποιεί τον Runt ώστε να στείλει στον Simon μια μαγική ντουλάπα και να τον παρασύρει έτσι στο μαγικό κόσμο ώστε να μπορέσει να πάρει την εκδίκηση του. Ο Simon μπαίνει στη ντουλάπα και τηλεμεταφέρεται στο Caly-pso's magic emporium. Κατά την "προσγείωση" η ντουλάπα σπάει και η Calypso υπόσχεται στο Simon ότι θα τη φτιάξει αν αυτός μπορέσει να βρεί το Mucozade του οποίου η ενέργεια είναι απαραίτητη για την επισκευή της μαγικής ντουλάπας. Υπάρχει πλήθος νέων ιδεών και γρίφων στο Simon II ενώ δεν υπάρχουν καθόλου action σημεία. Υπάρχουν μερικές αλλαγές στο χειρισμό του παιχνιδιού. Οταν επιλέγετε μια εντολή τότε ο κέρσορας παίρνει το σχήμα του icon ώστε να ξέρετε τι έχετε επιλέξει. Γενικά το παιχνίδι περιλαμβάνει χιούμορ, έξυπνους γρίφους και πολύ μαγεία, περισσότερη και από το πρώτο μέρος!



RUFF 'N' TUMBLE

- A1200

Είναι γνωστό ότι η Renegade είναι μια από τις πιο τελειομανείς εταιρίες στο χώρο και όλοι ξέρουν ότι η κάθε νέα κυκλοφορία θα αργήσει γύρω στους έξι μήνες σε σχέση με την ανακοινωθείσα ημερομηνία κυκλοφορίας. Οι υπεύθυνοι της Renegade έχουν την "κακή" συνήθεια να μη ρίχνουν κάτι στην αγορά αν δεν είναι σχεδόν τέλειο! Και για του λόγου το αληθές ... είχε κανένα σημαντικό ελάττωμα το Chaos Engine; Αυτοί οι ευσυνείδητοι κύριοι λοιπόν αποφάσισαν να κυκλοφορήσουν ένα παιχνίδι στο οποίο αναλαμβάνετε το ρόλο ενός δωδεκαχρονου πιτσιρικά ο οποίος έχει μεταφερθεί με κάποιο ανεξήγητο τρόπο σε ένα φανταστικό κόσμο όπου τα πράγματα είναι πολύ μα πολύ άσχημα! Ο σατανικός Dr Destiny και ο στρατός του (ω τι πρωτοτυπία!) καταπιέζει βάναυσα τον φανταστικό αυτό κόσμο και ο μικρός Ruff, σε μια ξαφνική έξαρση ηρωϊσμού, αποφασίζει να επέμβει δυναμικά. Συνηθισμένα πράγματα δηλαδή. Τα γραφικά του παιχνιδιού θα δουλεύουν σε μια ενισχυμένη μορφή της κλασσικής 32χρωμίας της A500 αλλά αυτό μόνο στην A1200 καθότι αναμένεται το παιχνίδι να κυκλοφορήσει και στο CD32 με 256 χρώματα και βελτιωμένα γραφικά στην εισαγωγή αλλά και καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Επίσης υπάρχουν φήμες ότι η ομάδα προγραμματισμού δουλεύει επάνω σε Dolby Surround (!) ήχο αλλά κανείς δεν ξέρει σε πια από τις εκδόσεις θα υπάρχει κάτι τέτοιο. Ο χρόνος θα δείξει .



PREVIEW

ELF MANIA

- A500

Πιο πολύ Renegade! Είναι αλήθεια ότι όλες οι παραγωγές της συγκεκριμένης εταιρίας είναι πολύ προσεγμένες και δεν υστερούν ούτε τεχνικά ούτε από άποψη gameplay. Και φυσικά το Elfmania δε θα μπορούσε να αποτελεί εξαίρεση. Το παιχνίδι μπορεί να μην είναι ιδιαίτερα πρωτότυπο αλλά είναι σίγουρα πολύ διασκεδαστικό και είναι παραπάνω από σίγουρο ότι θα ικανοποιήσει απόλυτα τους AMIGA players. Είχαμε εως τώρα το Body Blows, το Street Fighter II και μια πληθώρα παιχνιδιών beat 'em up στην AMIGA και απ' όλα αυτά το Elfmania φαίνεται να είναι καλύτερο! Πάντως έχει τα καλύτερα γραφικά και τον πιο σωστό και φιλικό χειρισμό απ' όλα αυτά. Δε νομίζω ότι μπορούμε να πούμε κάτι για οποιοδήποτε beat 'em up που να μην έχει ξαναειπωθεί πολλάκις αλλά πιστεύω ότι εδώ μπορούμε να κάνουμε μια εξαίρεση. Τα sprites του παιχνιδιού είναι πραγματικά πολύ μεγάλα ενώ ο χειρισμός άμεσος και ακριβής. Το επίπεδο δυσκολίας του παιχνιδιού είναι σωστά διαμορφωμένο και έτσι είναι σίγουρο ότι θα καταφέρετε να κερδίσετε αρκετές μάχες πριν τα πράγματα αρχίζουν να παίρνουν πραγματικά άσχημη τροπή. Το collision detection είναι άξιο μνείας καθότι είναι πολύ ακριβές όταν κτυπάτε ή σας κτυπάνε. Ο υπολογιστής σαν αντίπαλος δεν είναι ιδιαίτερα καλός καθότι δείχνει μια τάση ανικανότητας να αντιδράσει σε κάποιες κινήσεις σας. Τελικά φαίνεται ότι, όπως και όλα τα παιχνίδια του είδους, το Elfmania θα διακριθεί για την επιλογή διπλού που διαθέτει. Αυτή δεν είναι άλλωστε και η πεμπτουσία ενός καλού beat 'em up;







Αλήθεια, θυμόσαστε το Diggers; Σαν κάτι να του έλλειπε, έτσι δεν είναι. Πάντως οι προγραμματιστές επιμένουν, και τονίζουν, ότι το Extractors δεν είναι σε καμμία περίπτωση η συνέχεια του Diggers παρόλο που διαδραματίζεται στον ίδιο κόσμο. Εντάξει, είναι αλήθεια ότι πολλά από τα πρόσωπα είναι τα ίδια όπως και η γενική εικόνα του παιχνιδιού αλλά εδώ τελειώνουν οι όποιες ομοιότητες. Ενα από τα μεγαλύτερα προβλήματα του Diggers είναι ότι το μόνο που είχατε να κανετε είναι να σκάβετε για να βρείτε πετράδια. Επρεπε να βρείτε όλα τα πετράδια ενός επιπέδου πριν μπορέσετε να συνεχίσετε. Δε νομίζω ότι αυτό αποτελούσε και τόσο μεγάλη πρόκληση και σίγουρα αυτό ήταν τεράστιο μειονέκτημα του παιχνιδιού. Εδω τα πράγματα είναι πολύ πιο πολύπλοκα. Πρέπει σε κάθε επίπεδο να βρείτε τη γεννήτρια και να την ανατινάξετε ενώ ταυτόχρονα ψάχνετε να βρείτε υπερπολύτιμα καύσιμα. Συν τοις άλλοις πρέπει να σκάβετε για να βρείτε πετράδια με τα οποία θα αγοράσετε εξοπλισμό ώστε να μπορέσετε να αντιμετωπίσετε τους αντιπάλους που παραμονεύουν σε κάθε επίπεδο. Το παιχνίδι είναι κατά πολύ βελτιωμένο και η "τεχνητή νοημοσύνη" του υπολογιστή, επάνω στην οποία οι προγραμματιστές έριξαν μεγάλο βάρος, ουσαστικά σας καθοδηγεί έτσι ώστε να μην κολλάει ο παίκτης σε κανένα σημείο του παιχνιδιού. Δεν υπάρχει δεύτερος παίκτης ταυτόχρονα στο παιχνίδι αλλά υπάρχουν οι Privateers (yeah!) οι οποίοι κατευθύνονται από τον υπολογιστή και έχουν σαν "αυτοσκοπό" να κλέβουν τα πετράδια σας και γενικά να κάνουν τη ζωή σας δυσκολότερη.

IRON ANGEL

PC CD ROM

Αλήθεια τι θα λέγατε όλοι εσείς οι τυχεροί κάτοχοι ενός CD-ROM για ένα παιχνίδι το οποίο αποτελεί ένα συνδυα-



σμό από TFX, Inferno και Robocop; Σίγουρα πάντως δε θα λέγατε όχι! Κάτι τέτοιο λοιπόν αναμένεται να κυκλοφορήσει ένας φίλος από τα παλιά, η πάλαι ποτέ κραταιά OCEAN για PC και μάλιστα CD-ROM. Οι φίλοι μας της OCEAN λοιπόν μας βάζουν στη θέση ενός πιλότου του 21ου αιώνα όταν ολόκληρη η ανθρωπότητα βρίσκεται στο χείλος ενός παγκοσμίου πολέμου. Υπάρχουν τρείς αντιμαχόμενες παρατά-



ξεις και έτσι η κατάσταση περιπλέκεται επικίνδυνα. Η κάθε παράταξη έχει τη δική της ξεχωριστή τεχνολογία και δύναμη και όπως καταλαβαίνετε τα πράγματα είναι εξαιρετικά πολύπλοκα. Το κάθε campaign του παιχνιδιού αποτελείται από αρκετές ποικιλόμορφες αποστολές οι οποίες έχουν cutscenes στο στύλ των Wing Commander (ευτυχώς!). Το παιχνίδι είναι ένα αμάλγαμα διαφορετικών αποστολών ενώ για πρώτη φορά εμφανίζονται και οι λεγόμενες "char-



acter missions". Σε αυτές αντιμετωπίζετε για παράδειγμα κάποιον αντίπαλο άσσο, χωρίς η αποστολή να έχει



σχέση με το campaign που παίζετε, και αν δεν τον νικήσετε θα τον αντιμετωπίσετε ξανά μέσα στο campaign αλλά θα είναι πολύ πιο δύσκολος. Μια άλλη καινοτομία του παιχνιδιού είναι ότι πρέπει να πετάξετε πάνω από ολόκληρο τον κόσμο και όχι σε κάποιο συ-



γκεκριμένο μέτωπο. Και σα να μην έφταναν όλα αυτά θα χρειαστεί να πάτε και στο φεγγάρι ή σε διαστημικούς σταθμούς που έχουν διάμετρο πάνω από ένα μίλι! Ολόκληρο το παιχνίδι είναι σε μεγαλειώδη τρισδιάστατα γραφικά όπου έχουν χρησιμοποιηθεί σχεδόν όλες οι γνωστές μέθοδοι σχεδιασμού. Πολύ μεγάλη προσοχή δόθηκε σε κάθε στοι-



χείο του παιχνιδιού, από τα γραφικά μέχρι τον τρόπο που ανταποκρίνονται όλα τα αντικείμενα που βρίσκονται στην οθόνη και την ταχύτητα του σκάφους που κοντρολάρετε. Γενικά οι υπεύθυνοι της OCEAN υποστηρίζουν ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι-σταθμό στο χώρο των action/simulators. Το ελπίζουμε

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ ΤΗΝ

LEGEND

ΤΟΥ **DEREK DELA FUENTE**

Η **Legend** υπάρχει από το 1990 με πρώτο τους παιχνίδι το Spellcaster 101. Με τίτλους όπως το Eric the Unready να κερδίζουν μεγάλα βραβεία στις ΗΠΑ όπου ο ανταγωνισμός είναι πολύ μεγάλος δείχνει ότι η εταιρεία έχει την "φόρμουλα" να φτιάχνει μοναδικά παιχνίδια. Από την πρώτη τους εμφάνιση έχουν κυκλοφορήσει ακόμα 7 παιχνίδια. Πάνω από 20 άτομα δουλεύουν γι'αυτούς σαν εσωτερικοί καθώς και αρκετοί ελέυθεροι. Βρήκα τον **κ. Bates** στο πρόσφατο σώου του Λονδίνου και του "εξαπέλυσα" μερικές ερωτήσεις!

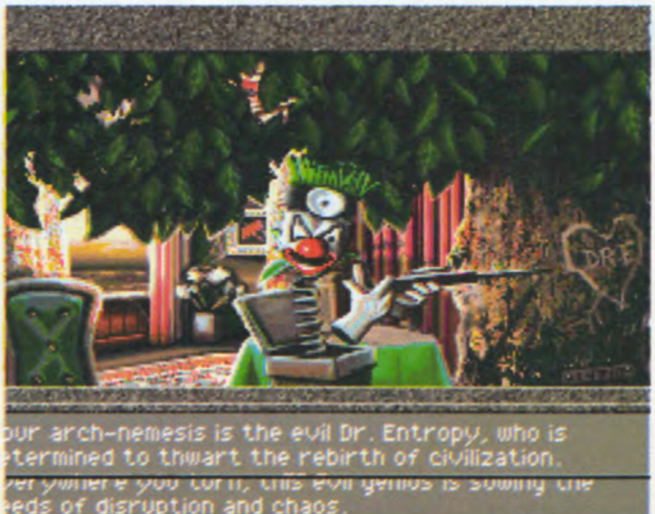
ΘΑ ΜΠΟΡΟΥΣΑΤΕ ΝΑ ΜΑΣ ΔΩΣΕΤΕ ΜΙΑ ΣΥΝΤΟΜΗ ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΗΣ ΘΕΣΗΣ ΣΑΣ ΚΑΙ ΤΟ ΠΑΡΕΛΘΟΝ ΣΑΣ;

Ξεκίνησα αυτή τη δουλειά γράφοντας παιχνίδια για την Infocom, πολλά χρόνια πριν -τα πρωτότυπα text adventures. Οταν η Infocom έκλεισε ξεκίνησα την Legend Entertainment μαζί με τον συνεργάτη μου Mike Verdu. Πριν από αυτό ήμουν συντάκτης σε περιοδικά και συγγραφέας και μπήκα στον χώρο όταν πήρα τον πρώτο μου υπολογιστή /επεξεργαστή κειμένου και άρχισα να παίζω ένα παιχνίδι που λεγόταν Cork. Το πρώτο μας παιχνίδι ήταν το Spellcasting 201, γραμμένο από τον Steven Meretzky, πρώην συνάδελφο της Infocom, μετά έγραψα το TimeQuest και από τότε έγραψα και το Eric the Unready. Ο ρόλος μου στην εταιρεία είναι πρόεδρος, κατασκευαστής και προγραμματιστής. Βέβαια δεν έχω σπουδάσει προγραμματιστής αλλά είμαι αρκετά καλός για το είδος των παιχνιδιών που που γράφουμε.

ΤΙ ΗΤΑΝ ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΣΑΣ ΕΚΑΝΕ ΝΑ ΑΠΟΜΑΚΡΥΝΘΕΙΤΕ ΑΠΟ ΤΑ ΣΥΝΗΘΙΣΜΕΝΑ INTERFACES ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ ΚΑΙ ΝΑ ΑΝΑΠΤΥΞΕΤΕ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ;

Ο λόγος για τον οποίο αναπτύξαμε καινούριο interface είναι γιατί κάθε review που βλέπαμε για τα παιχνίδια μας ξεκίναγε ως εξής: "Εχουμε ένα text adventure με μερικά γραφικά που είναι δύσκολο να παιχτεί αν δεν σας αρέσει να πληκτρολογείτε". Επρεπε να βρούμε κάτι που να αυξήσει τι πωλήσεις μας και αυτός είναι ο ένας λόγος της αλλαγής. Ακόμα προχωρήσαμε από την EGA στην VGA και ο Eric the Unready ήταν σε SVGA και CD Rom.





ΤΟ INTERFACE ΑΥΤΟ ΘΑ ΥΠΑΡΧΕΙ ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΗΣ LEGEND ΚΑΙ ΤΙ ΛΕΝΕ ΟΙ ΑΛΛΟΙ ΣΧΕΔΙΑΣΤΕΣ ΓΙ'ΑΥΤΟ;

Ναι και οι αντιδράσεις ςίναι από απλή αποδοχή μέχρι τέλεια ευτυχία - κανείς δεν δυσαρεστήθηκε τελικά!

ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΗ Η ΑΡΧΗ ΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ANIMATED ADVENTURE GAMES ΑΠΟ ΤΗΝ LEGEND;

Εννοείτε σαν της Westwood; Πάντοτε είχαμε animated τμήματα στα παιχνίδια μας, απλά κοιτάξτε το Gateway II, που υπάρχουν κατασκευασμένα από μοντέλλα 3D rendered διαστημόπλοια κλπ. Το να βρίσκεσαι μπροστά στον τομέα σου σημαίνει καλά γραφικά και animation. η αγορά τα ζητάει αυτά αλλά το gameplay είναι καθοριστικότερο. Τα παιχνίδια μας έχουν πλέον τόσο animation όσο και τα αντίστοιχα της Lucas ή της Sierra και το μόνο που ίσως τους λείπει είναι ο χαρακτήρας που κινείται στην οθόνη.

ΥΠΑΡΧΕΙ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΝΑ ΣΥΝΕΡΓΑΣΤΕΙΤΕ ΜΕ ΚΑΠΟΙΟΝ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΠΑΛΙΟΥΣ ΣΥΝΤΡΟΦΟΥΣ ΤΗΣ INFOCOM;

Η ελπίδα πεθαίνει πάντα τελευταία! Μιλάω με τους περισσότερους της πρώην Infocom κάθε εβδομάδα με την πιθανότητα συνεργασίας σε νέα προγράμματα. Πρόσφατα ξεκινήσαμε μαζί ένα πρόγραμμα αλλά ματαιώθηκε. Οπότε η απάντηση στο ερώτημά σας είναι ΝΑΙ, αλλά με ποιον και πότε δεν μπορώ να πω!



ΒΛΕΠΟΝΤΑΣ ΑΛΛΕΣ ΕΤΑΙΡΕΙΕΣ ADVENTURES ΟΠΩΣ Η WESTWOOD ΚΑΙ Η SIERRA ΠΟΙΕΣ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΣΚΕΨΕΙΣ ΣΑΣ ΓΙΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥΣ ;

Αυτοί οι τύποι είναι αξιόλογοι αντίπαλοι. Η Legend πάντοτε έπρεπε να τους χτυπάει εκεί που δεν ήταν δυνατοί. Εχουν περισσότερα χρήματα και πηγές από εμάς. Η κύρια δύναμή μας είναι τα σενάριά μας.

ΠΙΣΤΕΥΕΤΕ ΟΤΙ ΤΟ ΚΟΙΝΟ ΣΑΣ ΕΧΕΙ ΑΛΛΑΞΕΙ ΜΕ ΤΑ ΧΡΟΝΙΑ ΚΑΙ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΤΕ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΤΟΥΣ ΝΕΟΤΕΡΟΥΣ ΝΑ ΕΡΘΟΥΝ ΠΙΟ ΚΟΝΤΑ ΣΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΑΣ;

Κάναμε κάτι προσπάθειες με το Xanth αλλά αυτό ήταν περισσότερο λόγο της φύσης του παιχνιδιού. Τώρα έχουμε νεότερους παίκτες παρά ποτέ αλλά κάποια άλλα προγράμματά μας θα απευθύνονται μόνο σε μεγαλύτερους παίκτες.

ΠΟΙΕΣ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΒΛΕΨΕΙΣ ΣΑΣ ΣΤΙΣ ΝΕΕΣ ΜΗΧΑΝΕΣ ΚΑΙ ΠΟΙΕΣ ΘΑ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΕΤΕ;

Είμαστε απόλυτα αφοσιωμένοι στα PC-CD ROM και δεν σκεπτόμαστε να ασχοληθούμε προς το παρόν με το 3DO. Ολα τα μηχανήματα που βασίζονται σε CD είναι ιδανικά αλλά είναι ζήτημα της βάσης των χρηστών του.

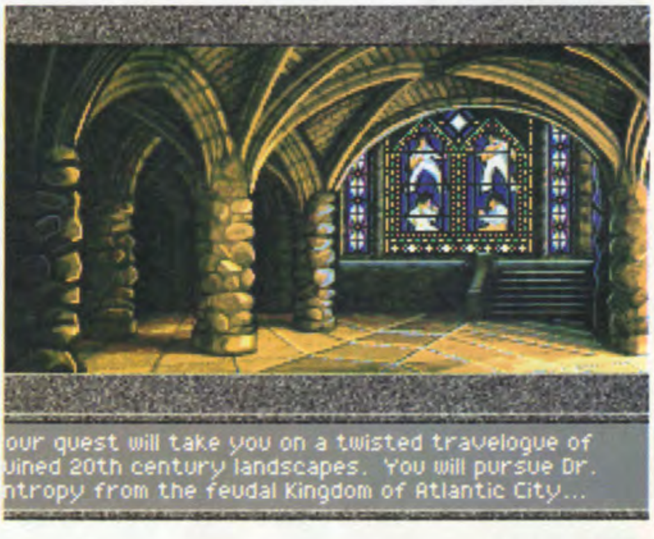


ΠΟΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΑΣ ΑΡΕΣΕΙ ΝΑ ΠΑΙΖΕΤΕ;

Αν θέλετε το πιστεύετε αλλά δεν είμαι καλός παίκτης adventure games. Λατρεύω το Monkey Island.

SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN:

Είναι το παιχνιδάκι της Legend του οποίου οι φωτογραφίες γεμίζουν τις σελίδες μας. Είναι ένα adventure game με όλα τα στοιχεία RPG και μάλλον είναι το πρώτο στο είδος του. Υπάρχει ατελείωτο χιούμορ, πολλοί γρίφοι και μάχες. Το σενάριο είναι περίεργο όσο και το παιχνίδι. Οι ΗΠΑ είναι ένα εφιαλτικό τοπίο από τοξικά απόβλητα κλπ. Σκουπίδια μαζεύονται παντού και ραδιενέργεια και μοιάζει ότι δεν υπάρχει μέλλον για την ανθρωπότητα. ΛΑΘΟΣ! Στο New Jersey υπάρχει μια ομάδα υπερηρώων με σκοπό να σώσουν τον κόσμο. Τα ονόματά τους; Captain Excitement, Zaniac και Tropical Oil Man με υπερδυνάμεις που μπορώ να χαρακτηρίσω σαν... μοναδικές. Το ίδιο όμως είναι και οι αντίπαλοι που αποτελούνται από τέρατα όπως ο Steroid Man, οι Screaming Meemies, Samurai Welders, Junk Bond Amoebas όλοι κατευθυνόμενοι από το κύριο εχθρό σας Dr Entropy.



SOUND BLASTER ADVANCED WAVE EFFECTS 32

του Derek Della Fuente

Σε πρώτη εμφάνιση η SOUND BLASTER ADVANCED WAVE EFFECTS 32 είναι μια μεγάλη κάρτα σχεδόν στο πλήρες μήκος του motherboard. Δύο banks για SIMM κυριαρχούν στο άκρο της και κάτω από αυτά είναι τα τρία port των CD-ROM (Mitsumi-, Paasonic και Sony), και τα αντίστοιχα μικροκυκλώματα. Το συνθεσάιζερ EMU-8000 κάθεται στο μέσον της κάρτας (ένα πολύ μικρό IC chip), και τα υπόλοιπα τμήματά της είναι μια κοινή Sound Blaster 16 Advanced Signal Processor board.

Το κυριότερο πράγμα που λείπει από την κάρτα είναι ο ρυθμιστής της έντασης του ήχου! Τα ports στις πίσω μεριές του hardware είναι Line In, Microphone In, Speaker Our, Line Out. Το Joystick/Midi Out port βρίσκεται ακόμα στην θέση του. Με τόσα πράγματα, η κάρτα δεν έχει την ασχήμια της Sound Blaster PRO, και μοιάζει πολύ όμορφη.

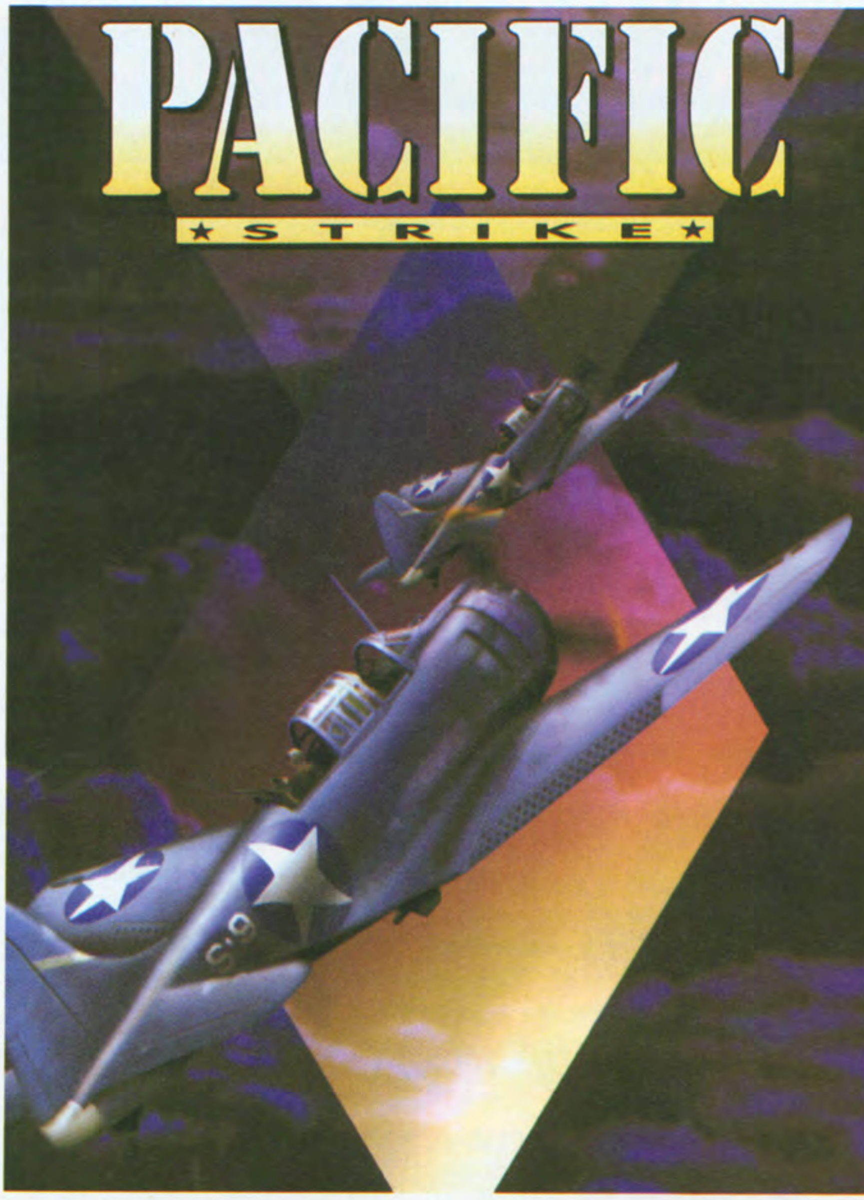
Το install της κάρτας ήταν πανεύκολο παρά το μέγεθός της. Η SOUND BLASTER ADVANCED WAVE EFFECTS 32 έρχεται με 4 Mbits RAM δηλαδή 512 K. Μπορεί να επεκταθεί στα 28 MegaBytes τοποθετώντας στα banks 2 SIMMS των 16 Mbytes. Δεν καταφέραμε να πάρουμε μια απλή απάντηση για το πού πήγαν τα υπόλοιπα 4 Mbytes της RAM αλλά μάλλον θα έχει να κάνει με τον τρόπο που κατευθύνονται τα adresses στην κάρτα.

Η SOUND BLASTER ADVANCED WAVE EFFECTS 32 περιλαμβάνει και ένα θαυμάσιο επιτραπέζιο μικρόφωνο σαν εκείνο που η Microsoft δίνει μαζί με το δικό της σύστημα. Σας δίνεται με μια πλατειά βάση και το ίδιο το μικρόφωνο είναι αρκετά ευαίσθητο και καλό θα ήταν να μην το βάλετε κοντά σε πηγές ήχου που δεν θα θέλατε να επιρρεάζουν τα λεγόμενά σας. Βγάζοντάς την από θήκη της θα δείτε ότι συνοδεύεται από drivers και utilities για Windows και DOS. Δυστυχώς δεν συμπεριλαμβάνονται ούτε drivers ή utilities για OS/2 ή Windows NT. Αυτή είναι μια πλευρά της κάρτας που η Creative Labs πρέπει να δουλέψει περισσότερο. Φαίνεται να υπάρχει ελπιδα καθώς η Creative Technology πρόσφατα δημοσίευσε μια διαφήμιση για προγραμματιστές έμπειρους σε DOS, Windows, OS/2.

Θα αφήσω την λίστα των νέων utilities για το κυρίως review, αλλά αυτό που μπορώ να πω είναι ότι στο προκαταρκτικό τεστ η κάρτα δουλεύει καταπληκτικά στο DOS και τα Windows. Το νέο σετ από Creative Ensemble utilities για τα Windows συμπεριφέρεται καλά έχοντας ένα πολύ φιλικό προς τον χρήστη interface. Βασικά ντροπιάζει το animotion's Winstereo καθώς το Creative Ensembler είναι μικρότερο καλύτερο με περισσότερες δυνατότητες από ο,τιδήποτε άλλο στην αγορά των Windows. Σε ό,τι αφορά το OS/2 όμως η κάρτα αυτή είναι πραγματικό βάσανο να εγκατασταθεί. Δεν υπάρχουν ειδικοί OS/2 drivers και έτσι ήμουν περιορισμένος στην χρήση των drivers της SB16. Αυτό που μπορώ να πω είναι ότι η Sound Blaster AWE32 είναι μάλλον λανθάνουσα στο OS/2 "κρεμώντας" σας αρκετά συχνά και μη επιτυγχάνοντας ούτε καν το ξεκίνημα. Τα προβλήματα δεν έχουν συγκεκριμμένο "σχέδιο" και δεν μπορεί να τα παρακολουθήσει κανείς. Οι drivers για τα Windows περιλαμβάνουν και έναν 32-bit VxD που δεν είναι συμβατός με το OS/2.

Ετσι η νέα SoundBlaster είναι προβληματική στο εν λόγω λειτουργικό. Αυτό είναι πραγματικό κρίμα καθώς το OS/2 είναι ένα θαυμάσιο λειτουργικό πολυμέσων. Τελικά η SoundBlaster AWE32 είναι μια ενισχυμένη και "τοπαρισμένη" έκδοση της SB16. Στην πραγματικότητα η νέα κέρτα είναι συμβατή και με το μοντέλο Sound Blaster 2.0! Διαηρεί επίσης τις περισσότερες από τις λειτουργίες της SB16asp Multi CD έκδοσης. Ενα port για επιπρόσθετες daughterboards όπως η WaveBlaster είναι επίσης διαθέσιμη. Και για να μην μπερδεύεστε η κάρτα είναι βασικά μια 16-bit κάρτα όπου το 32 στο όνομά της σημαίνει 32-voice polyphony! Εχει όμως και δύο νέα ηχητικά εφφέ τα Reverb και Chorus. Αυτό που προσφέρουν είναι περισσότερο βάθος και ρεαλισμό στους ήχους.

Η κάρτα εξακολουθεί να περιλαμβάνει FM chip και ένα OPL3 synthesizer της Yamaha. Μια ματιά στην συμβατότητα με τα παιχνίδια είναι αυτό που ακούω τους περισσότερους να ρωτούν. Θα έχει η καινούρια SoundBlaster την φοβερή συμβατότητα της SB16. Ελέγξαμε την κάρτα με το Wolfenstein 3D όπου το προηγούμενο μοντέλλο είχε κάποια προβλήματα θορύβου και τώρα δεν υπηρξε το παραμικρό πρόβλημα.



HOUSE	ORIGIN
FORMAT	PC
TEST	486DX/40-ComPro Sound Pro
REQUIREMENTS	486 min. 4MB RAM 27+ MB H.D.

Του **Π. Δημόπουλου**

Τελικά η Origin φαίνεται ότι το έχει πάρει προσωπικά και έχει βαλθεί να με διαψεύδει συνεχώς. Γιατί το λέω αυτό; Διότι δεν πρόλαβα ακόμα να συνέλθω εντελώς από το σόκ που έπαθα παίζοντας το υπέροχο Strike Commander και μου πετάχτηκε κατάμουτρα το ολοκαίνουριο Pacific Strike. Πρώτη αντίδραση; Αμφιλεγόμενη. Εντάξει, λέω, το παιχνίδι είναι Origin αλλά θεματικά δεν με εμπνέει ιδιαιτέρως. Η μάχη του Ειρηνικού; Ποιός ο λόγος από τη στιγμή που έχω στο σκληρό μου δίσκο εξομοιωτές όπως το F-14 Fleet Defender; Να αφήσω τώρα τους πυραύλους και όλη τη σύγχρονη τεχνολογία για τα Hellcats και τα Zero; Να προτιμήσω τους πυργίσκους με τα δίδυμα πυροβόλα από τις πτέρυγες μεταβλητής γεωμετρίας; Και γιατί όχι; Δηλαδή άσχημα είναι να ρίχνεις με έξι πυροβόλα των 50 χιλιοστών σε ένα αεροσκάφος φτιαγμένο κυρίως από ριζόχαρτο (!!!); Και σε τελική ανάλυση οι επικές αεροναυμαχίες που έγιναν κατά τη διάρκεια του πολέμου του Ειρηνικού δεν έχουν προηγούμενο! Κάπως έτσι υποθέτω ότι σκέφτηκαν και οι κύριοι της Origin πριν ρίξουν στην αγορά το διάδοχο, στον τεχνικό και όχι στο θεματικό τομέα, του εκπληκτικού Strike Commander. Ας δούμε όμως, το Pacific



Ο επισμηναγός ShadowCaster ρίχνει βόμβα 1000 λιβρών η οποία θα πλήξει το ιαπωνικό αεροπλανοφόρο Akagi.



Ενα μοναχικό Wildcat αναζητεί ιαπωνικά αεροσκάφη σε ακτίνα βολής από το αεροπλανοφόρο Enterprise.



Ενα Zero ίπταται της νήσου Midway προς αναζήτηση αμερικανικών αεροσκαφών για αναχαίτιση.

Strike είναι ισάξιο, και γιατί όχι και καλύτερο, από τον προκάτοχο του; Follow me ...



Ιαπωνικά Zeroes κατευθύνονται προς τον αμερικανικό ναύσταθμο του Pearl Harborοπλισμένα με μικρές βόμβες των 100 λιβρών.

ΚΑΙ ΛΙΓΗ ΙΣΤΟΡΙΑ

Είναι πλέον πάγια συνήθεια μου να προσφέρω στους φίλους της εξομοίωσης κάτι παραπάνω από μια απλή παρουσίαση του παιχνιδιού. Γιατί όχι, κακό δεν έκανε ποτέ σε κανένα λίγη ιστορία. Το αντίθετο θα έλεγα! Τέλος πάντων, ας δούμε τι έγινε εκείνα τα δύσκολα χρόνια του πολέμου στο μακρινό Ειρηνικό.

PEARL HARBOR

Ηταν ξημερώματα της 27ης Δεκεμβρίου του 1941 όταν ο ναύαρχος Nagumo έλαβε το εξής σήμα στη γέφυρα του αεροπλανοφόρου Akagi: `Ανεβήτε στο βουνό Νιτάκα'. Το σήμα εδόθη. Τα 423 αεροσκάφη των ιαπωνικών αεροπλανοφόρων Akagi, Kaga, Soryu, Hiryu, Sokaku και Zuikaku απογειώνονται έχοντας ένα και μόνο στόχο. Την καταστροφή του αμερικανικού στόλου του Ειρηνικού ο οποίος βρισκόταν αγκυροβολημένος στο ναύσταθμο του Pearl Harbor. Στις 7 και 2 λεπτά τα ιαπωνικά αεροσκάφη εντοπίζονται από το ραντάρ αλλά είναι πλέον αργά. Ο αιφνιδιασμός είναι πλήρης.

Στις 7 και 50 τα βομβαρδιστικά τύπου Val και Kate αλλά και τροποποιημένα τορπιλοπλάνα Kate εξαπολύουν σφοδρότατους βομβαρδισμούς κατά των ανυποψίαστων αμερικανών. Το αποτέλεσμα; Αν μη τι άλλο, εντυπωσιακό. Μπορεί μεν ο πυρήνας του στόλου του Ειρηνικού, τα τρία αεροπλανοφόρα, να έλειπε από το ναύσταθμο αλλά η βύθιση των οκτώ θωρηκτών μέσα στο λιμάνι του Pearl Harbor σίγουρα χαροποίησε ιδιαιτέρως το ναύαρχο Yamamoto. Ετσι άνοιξε το μέτωπο του Ειρηνικού για τους Αμερικάνους. Αλλά η συνέχεια ήταν ακόμα πιο αιματηρή ...

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Δείτε οπωσδήποτε στο βίντεο την ταινία The battle of Midway και τη μάχη του Leyte ενώ καλό θα ήταν να βρείτε και εκείνη τη σειρά που παιζόταν κάποτε στην τηλεόραση, το Black Sheep Squadron. Αγοράστε και τα τέσσερα MBytes που "λιγουρευόσασταν" τόσο καιρό ώστε να φτάσετε στα οκτώ και να παίζετε ότι θέλετε. Εγώ πάντως αυτό θα κάνω!



CORAL SEA και MIDWAY

Αλλά η όρεξη των Ιαπώνων άνοιξε με την επιτυχία στο Pearl Harbor και έτσι ο ιαπωνικός στόλος στρέφεται κατά της Νέας Γουινέας. Οι Ιάπωνες καταλαμβάνουν τη νήσο Tulagi ενώ οι, διψασμένοι για εκδίκηση, Αμερικανοί αποστέλλουν στην περιοχή τα αεροπλανοφόρα Lexington, Yorktown και Lady Lex με μεγάλη συνοδεία. Η σύρραξη ήταν πλέον αναπόφευκτη. Ετσι ξεκίνησε η πρώτη αεροναυμαχία στην ιστορία του ανθρώπινου πολιτισμού. Οι αμερικανοί έχασαν το Lexington και το Lady Lex ενώ το Yorktown υπέστη σοβαρές ζημιές. Από την ιαπωνική πλευρά οι απώλειες ήταν ελαφρότερες. Τορπιλοπλάνα τύπου Devastator που "σηκώθηκαν" από το Lexington βύθισαν το ιαπωνικό μίνι αεροπλανοφόρο Soho ενώ το Sokaku χτυπήθηκε σοβαρά. Τίποτα όμως δεν είχε τελειώσει. Ο ναύαρχος Yamamoto αποφασίζει πως η κατάληψη της νήσου Midway θα ήταν καίριο πλήγμα ενά-



Το Wildcat του ShadowCaster ευθυγραμμίζεται πίσω από ένα τορπιλοπλάνο Kate δευτερόλεπτα πριν το καταρρίψει.



Ενα υπόστεγο του U.S.S Enterprise. Σε πρώτο πλάνο βρίσκεται ένα Wildcat ενω στο βάθος διακρίνονται τα Dauntless και Devastator.



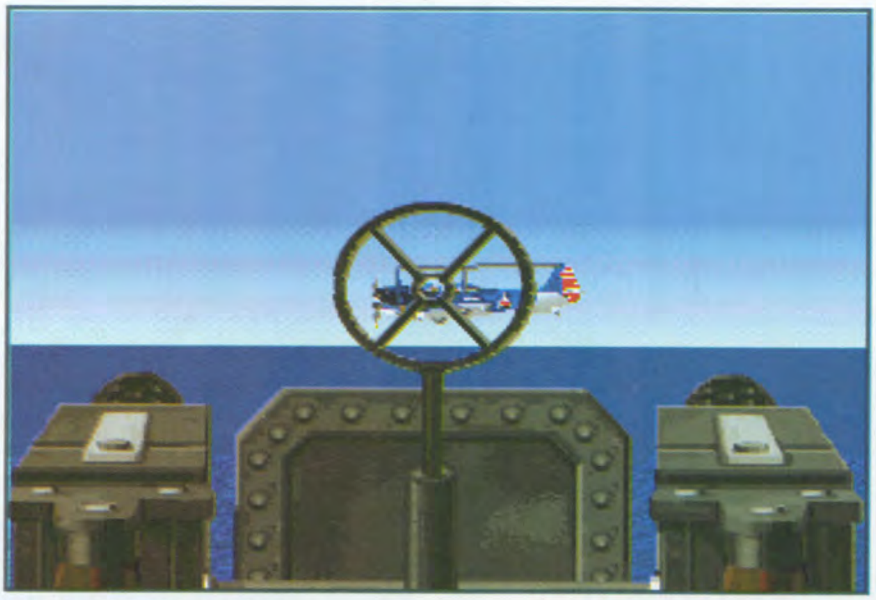
Μια τορπίλη που έριξε το Devastator του ShadowCaster λίγες στιγμές πριν πλήξει το αεροπλανοφόρο Soryu.





Οι δυο μεγάλοι πρωταγωνιστές των φοβερών αεροναυμαχιών που έλαβαν χώρα στο μέτωπο του Ειρηνικού. Στα αριστερά το αμερικανικό μαχητικό F4U-

ντια στις αμερικανικές δυνάμεις. Αλλά η μοίρα ήταν αυτή τη φορά ήταν πολύ σκληρή στους Ιάπωνες. Το πρωί της 4ης Ιουνίου 1942 οι δυνάμεις του ναυάρχου Nagumo διαλύουν εντελώς την αεράμυνα του Midway και όλα έδειχναν πως επρόκειτο για έναν εύκολο ιαπωνικό θρίαμβο. Ομως τα Dauntless των τριών αμερικανικών αεροπλανοφόρων, του Enterprise, του Hornet και του Yorktown, που έφτασαν στην περιοχή αποδεκάτισαν τις ιαπωνικές δυνάμεις. Τα αεροπλανοφόρα Kaga και Soryu βυθίστηκαν σχεδόν αύτανδρα ενώ το Akagi και το Hiryu αυτοβυθίστηκαν από τους Ιάπωνες αφού επλήγησαν βαρύτατα από τα αμερικανικά βομβαρδιστικά. Και όλα αυτά χωρίς να πέσει ούτε μια βολή από τα κανόνια των πλοίων που έλαβαν μέρος! Αλλά και το Yorktown δεν άντεξε μια δεύτερη αεροναυμαχία και



βυθίστηκε. Η μάχη του Midway ήταν το πρώτο χαστούκι στην ιαπωνική αλαζονεία. Το πρωί της 4ης Ιουνίου ο ιαπωνικός στόλος ήταν αήττητος ενώ το βράδυ της ίδιας ημέρας είχε πλέον υποστεί πανωλεθρία ...

Αυτά ήταν τα σημαντικότερα γεγονότα των δύο πρώτων χρόνων του πολέμου στον Ειρηνικό. Τώρα θα μου πείτε τι σχέση έχουν όλα αυτά με το αντικείμενο αυτού του Review; Τεράστια! Καλό δεν είναι να ξέρετε σε ποιό βαθμό μπορείτε να αλλάξετε την ιστορία μέσα από τη νέα παραγωγή της Origin;

ΓΕΝΙΚΑ

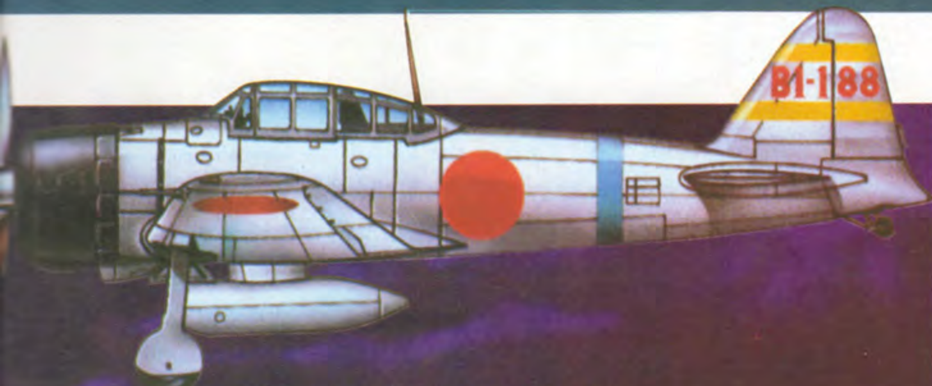
Αλλη μια εκπληκτική παραγωγή από μια εταιρία η οποία τόσο καιρό μας έχει συνηθίσει (ή μάλλον μας έχει εθίσει!) σε υψηλότατα επίπεδα ποιότητας. Φανταστικά γραφικά και γενικά ολόκληρος τεχνικός τομέας είναι άψογος αν έχει κανείς στη διάθεση του 8 MB RAM. Αν όχι τότε θα συναντήσει αρκετά προβλήματα, κυρίως με τον ήχο του παιχνιδιού. Αυτό είναι και το μεγαλύτερο ελάττωμα του Pacific Strike, οι εξωφρενικές του απαιτήσεις. Αλλά τα ίδια πράγματα δεν απαιτούσε και το Pagan; Αυτό δε σημαίνει ότι δεν είναι και τα δύο καλά παιχνίδια, στην πραγματικότητα είναι δυο από τα καλύτερα παιχνίδια που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή στην αγορά. Πάντως αν έχετε τουλάχιστον 486 και αρκετή υπομονή μην το χάσετε ... εσείς θα χάσετε!

ΑΕΡΟΠΛΑΝΟΦΟΡΟ ENTERPRISE

Ξεκινώντας το παιχνίδι βρίσκετε τον εαυτό σας αποκλεισμένο στο Pearl Harbor την ώρα που γίνεται ο μεγάλος βομβαρδισμός! Είσαστε ένας νέος πιλότος και, φυσικά, ο μόνος που μπορεί να αντιδράσει. Μαζί με το φίλο σας, τον Jester, παίρνετε από ένα Wildcat και απογειώνεστε για αναχαίτιση των ιαπωνικών βομβαρδιστικών. Κάπως έτσι ξεκινούν τα γεγονότα στο Pacific Strike. Αν καταφέρετε να επιζήσετε στην πρώτη αποστολή παίρνετε μετάθεση στο αεροπλανοφόρο







1A Corsair της Vaught ενάντια στο περιβόητο ιαπωνικό μαχητικό A6M2 Zero της Mitsubishi (στα δεξιά). Τελικός νικητής αναδείχτηκε το πρώτο ...



Enterprise, το μεγαλύτερο βετεράνο ολόκληρου του πολέμου στον Ειρηνικό μιας και ήταν το μοναδικό αμερικανικό αεροπλανοφόρο που έδωσε το παρών σε όλες σχεδόν τις μάχες. Φυσικά είναι αυτονόητο ότι θα πολεμήσετε και στη θάλασσα των κοραλλίων και στο Midway και θα παίξετε καθοριστικό ρόλο στην έκβαση των γεγονότων που ακολούθησαν εως τη συνθηκολόγηση των Ιαπώνων το 1945. Για μια ακόμη φορά οι "σεναριογράφοι" της Origin έκαναν θαύματα! Ολα τα γεγονότα του πολέμου εμπεριέχονται στο σενάριο του παιχνιδιού και μάλιστα με απόλυτη, και σωστή, χρονολογική σειρά.

Υπάρχει ακόμα και η αποστολή του αντισυνταγματάρχη James Doolittle, ο βομβαρδισμός δηλαδή του ίδιου του Τόκιο από 16 B-25 Mitchell του αμερικανικού στρατού τα οποία απογειώθηκαν από το αεροπλανοφόρο Hornet. Γενικά η ιστορική πιστότητα και ακρίβεια του σεναρίου είναι πραγματικά μνημειώδης. Υπάρχουν βέβαια και κάποιες μικρές ιστορικές ανακρίβειες, όπως για παράδειγμα ότι το Enterprise ποτέ δεν έλαβε μέρος στη ναυμαχία της θάλασσας των κοραλλίων, αλλά μιας και πρόκειται για την υπέροχη Origin πιστεύω ότι μπορούμε άνετα να της συγχωρήσουμε κάτι τέτοιο. Ούτως ή άλλως πιστεύω ότι κάτι τέτοιο προσθέτει όχι μόνο στο μέγεθος του παιχνιδιού όσο και στην εθιστικότητα του. Πάντως γεγονός είναι ότι το σενάριο του Pacific Strike είναι σίγουρα ένα από τα καλύτερα που έχουμε συναντήσει μέχρι σήμερα. Δεν είναι μόνο η πολύ μεγάλη ιστορική πιστότητα αλλά και οι σεναριακές προσθήκες και επεκτάσεις που έχει κάνει η Origin είναι πολύ σωστά δομημένες και σίγουρα βελτιώνουν στο τέλος το όλο σύνολο. Αυτά λοιπόν για το στήσιμο του παιχνιδιού, ήρθε πλέον η ώρα να ασχοληθούμε και με τον τεχνικό τομέα του Pacific Strike ξεκινώντας με ...





ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τελικά είναι γεγονός ότι μόνο ένα ελάττωμα μπορώ να εντοπίσω στην Origin. Οτι οι παραγές της γίνονται ολοένα και πιο "αδηφάγες" σε ότι αφορά την υπολογι-



Το αεροπλανοφόρο Kaga επλήγη από τορπίλη που έριξε ο επισμηναγός ShadowCasterστο δεξί μέρος της πλώρης.



Ο ναύσταθμος του Pearl Harbor το πρωί της 7ης Δεκεμβρίου 1941, λίγα λεπτά πριν από τη φονική επίθεση των Ιαπώνων.



Μαχητικά Zero έτοιμα προς απογείωση επάνω στο κατάστρωμα του αεροπλανοφόρου Zuikaku.

στική ισχύ και τις απαιτήσεις για μνήμη. Ηδη είχαμε το Ultima VIII- Pagan το οποίο απαιτεί minimum 486 επεξεργαστή (κι άσε τον [illegible]οντηρά να ελπίζει και να επιμένει ότι "τρέχει" και σε 386) τώρα έχουμε και το Pacific Strike. Ηδη οι κύριοι της Origin έχουν καταργήσει εντελώς τον 386 και αν συνεχίσουν με τον ίδιο ρυθμό μου φαίνεται ότι του χρόνου θα χρειαζόμαστε Pentium για να μπορέσουμε να χαρούμε τις καινούριες τους παραγωγές! Δυστυχώς όμως στην Ελλάδα βρισκόμαστε ακόμα στην εποχή του 386DX/40 και πολύ φοβάμαι ότι θα υπάρξουν αρκετά προβλήματα. Σκεφτήτε ότι έχω 486 με 4 MB RAM και δε μπορώ να χαρώ το Pacific Strike σε όλο του το μεγαλείο! Τα 8 MB RAM έχουν αρχίσει πλέον να γίνονται είδος πρώτης ανάγκης! Αυτό το λέω γιατί στα 4 MB παρουσιάζονται αρκετά τεχνικά προβλήματα. Η κίνηση δεν είναι ότι καλύτερο έχουμε δει ενώ το παιχνίδι, όπως και το Pagan, "κολλάει" αρκετά συχνά με εκνευριστικά αποτελέσματα αλλά επίσης είναι σχεδόν αδύνατο να παίξετε το Pacific Strike στο υψηλότερο επίπεδο λεπτομέρειας. Εντάξει, δεν είναι και τραγικά τα πράγματα αλλά πρέπει να αρχίσετε να σκέφτεστε σοβαρά πλέον, όπως άλλωστε κάνω και εγώ, την αναβάθμιση του υπολογιστή σας. Καιρός δεν είναι; Πάντως το σοφό ρητό "ουδέν κακό αμιγές καλού" ισχύει και σε αυτή την περίπτωση. Μπορεί οι απαιτήσεις να φαντάζουν υπερβολικές για τα δεδομένα της εποχής αλλά το αποτέλεσμα είναι άκρως εντυπωσιακό και σίγουρα αξίζει τον κόπο, και τον εκνευρισμό! Σε τι να πρωτοαναφερθώ. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πραγματικά απίστευτα! Η λεπτομέρεια των αεροπλάνων, των πλοίων καθώς και όλων των άλλων "αντικειμένων" του παιχνιδιού είναι πραγματικά αποστομωτική. Υπάρχουν πάμπολλα αεροσκάφη διαφορετικού τύπου με εντελώς διαφορετικό κόκπιτ και δικά τους ξεχωριστά χαρακτηριστικά. Τα εθνόσημα και ο χρωματισμός του κάθε μοντέλου διαφέρουν αισθητά ενώ οι εκρήξεις είναι φοβερές. Αλλά ο κατάλογος δε σταματάει εδώ. Πυροβολήστε στη θάλασσα και θα δείτε πίδακες νερού να σηκώνονται κάνοντας μάλιστα και το χαρακτηριστικό ήχο! Χτυπήστε ελαφρά κάποιο πλοίο και θα το δείτε να "κάθεται" και όχι να βυθίζεται, τουλάχιστον όχι αμέσως. Τα κομμάτια που πετάγονται όταν χτυπιέται κάποιο αεροσκάφος (ναι ναι, δεν κάνω πλάκα!) είναι φοβερά λεπτομερή και μένουν στον αέρα για αρκετή ώρα πέφτοντας σιγά σιγά! Οταν ρίξετε κάποια τορπίλη βλέπετε τα "απόνερα" της ενώ οι εκρήξεις στα πλοία είναι άκρως εντυπωσιακές. Και ... και ... και ... Ολα αυτά τα είδα σε 4 MB ενώ έχω ακούσει ότι αν έχετε 8 MB τα γραφικά είναι ακόμα καλύτερα!



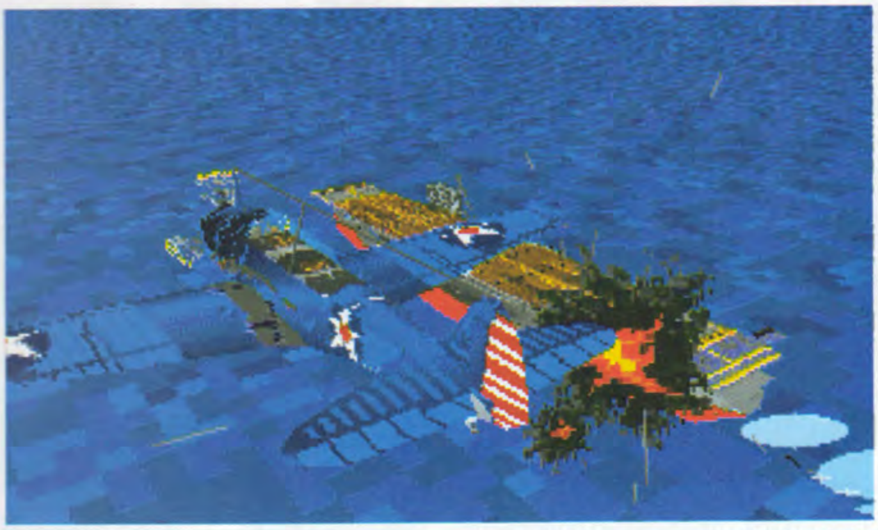
Τελικά μου φαίνεται ότι το αποτέλεσμα δικαιολογεί σε κάποιο βαθμό τις τερατώδεις απαιτήσεις του προγράμματος. Η κίνηση; Από πολύ καλή εώς σχεδόν άριστη αν και είναι εντελώς "σπαστική" εαν χρησιμοποιήτε ψηφιακό joystick. Πάντως είναι σίγουρο ότι ένα καλό αναλογικό joystick σας λύνει τα χέρια. Αλήθεια, ανέφερα τον ουρανό; Επιεικώς υπέροχος! Τα σύννεφα είναι εκπληκτικά αν και δυσκολεύουν αρκετά τον οπτικό, μην ξεχνάτε ότι δεν έχετε ραντάρ, εντοπισμό και αναγνώριση των αεροσκαφών. Η θάλασσα είναι λεπτομερής αν και παραμένει συνέχεια η ίδια, δεν παρουσιάζει καμμία μεταβολή. Υπάρχουν φυσικά και ελατώμματα στα γραφικά αλλά είναι αναμενόμενο. Το έδαφος, για μια ακόμη φορά, είναι εμφανέστατα "ξεβράκωτο" με εξαίρεση κάποια σκόρπια κτίρια, προσγειωμένα αεροσκάφη και κάποιες μικρές ανωμαλίες του εδάφους. Πάντως δεν πρόκειται για μεγάλο μειονέκτημα από τη στιγμή που το μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού διαδραματίζεται πάνω από τη θάλασσα. Οπότε ουδέν παράπονον. Σε γενικές γραμμές τα γραφικά του Pacific Strike μάλλον ξεπερνούν αυτά του Strike Commander! Ξέρω, ακούγεται απίστευτο αλλά είναι γεγονός. Θα ολοκληρώσω την αναφορά μου στον τεχνικό τομέα του παιχνιδιού με τον ήχο.

Τελικά μάλλον ο ήχος είναι αυτός που ανεβάζει στα ύψη τις απαιτήσεις του παιχνιδιού. Αυτό το λέω γιατί παρ' όλο που τα γραφικά δεν έχουν ιδιαίτερο πρόβλημα ο ήχος δε μας τα λέει και πολύ καλά στα 4 MB. Υπάρχουν κάποιες καλές μουσικές









οι οποίες όμως μετά από αρκετό παίξιμο καταντούν ελαφρά κουραστικές. Αλλού όμως είναι το "σοβαρό" πρόβλημα. Εβγαλα που λέτε τη μουσική για να ακούω καλύτερα τα ηχητικά εφφέ αλλά ... κάτι δεν πάει καθόλου καλά! Εντάξει, ακούγονται οι πυροβολισμοί και οι εκρήξεις αλλά τίποτε άλλο! Που είναι εκείνες οι ομορφιές του Strike Commander;

Που είναι ο ήχος του κινητήρα και των αεροπλάνων που περνούν υπερβολικά κοντά σας; Τίποτα σας λέω, νέκρα! Σε κάποια στιγμή νόμισα πως μου είχαν κτυπήσει τον κινητήρα και ανεμοπορούσα αλλά οι ενδείξεις με διέψευσαν. Φυσικά στα 8 MB τα πράγματα θα είναι σίγουρα πολύ καλύτερα αλλά πόσοι έχουν 8 MB; Ευτυχώς τουλάχιστον που μαζί με το παιχνίδι μου ήρθε "πακέτο" και το Speech Pack οπότε και σπάει αρκετά η ηχητική ανυπαρξία. Το Speech Pack, όπως όλοι ξέρουμε, προσφέρει ομιλία στις τηλεπικοινωνίες με τα άλλα αεροσκάφη.

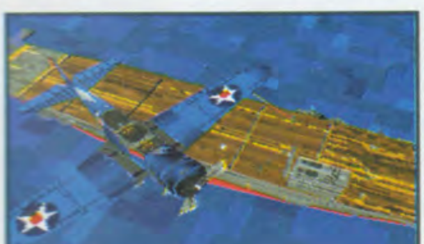
Και τι ομιλία! Ο κάθε πιλότος έχει διαφορετική φωνή (αυτό έλειπε!) ενω πολύ συχνά ακούγονται και γιαπωνέζικα! Πολύ καλό αλλά λιγάκι περίεργο. Αλήθεια, γιατί αυτοί οι άνθρωποι, οι ιάπωνες, μιλάνε σαν να "ζορίζονται" στην τουαλέτα; Βέβαια και αυτοί κάτι παρόμοιο θα σκέφτονται για τη δική μας γλώσσα αλλά ... who cares? Τέλος πάντων, το Pacific Strike κρίνεται απόλυτα ικανοποιητικό, και playable, σε 486 με 4 MB RAM αλλά δεν του λείπουν και τα προβληματάκια. Ηρθε η στιγμή όμως να δούμε που είναι "όλα τα λεφτά" του παιχνιδιού ...

SHOOT 'EM ALL DOWN!

Νάτες οι ομορφιές. Τι "πόρωση" είναι και τούτη; Υπάρχουν τα πάντα, όλες οι μεγάλες μάχες που έγιναν στο μέτωπο του Ειρηνικού. Ας δούμε μερικές: Pearl Harbor, Coral Sea, Midway Guam, Leyte, Iwo Jima, Okinawa, Guadalcanal, Tarawa και όλες οι γνωστές και μη εξαιρετέες συρράξεις μεταξύ των αμερικανικών και ιαπωνικών δυνάμεων. Η κάθε ιστορική μάχη αποτελείται από τρείς ή τέσσερις αποστολές, συνήθως, αλλά με διαφορετικό χαρακτήρα την κάθε φορά. Πετάξτε με Devastator ή Avenger σε αποστολή τορπιλισμού, προτιμήστε το Dauntless ή το Wildcat για βομβαρδισμούς ενώ για αναχαιτήσεις και συνοδεία βομβαρδιστικών το Hellcat και το Corsair είναι ιδανικά. Αντιμετωπίστε τορπιλοπλάνα τύπου Kate, βομβαρδιστικά καθέτου εφορμήσεως Val ή μαχητικά τύπου George και Claude. Φυσικά δε θα μπορούσε να λείπει το περιβόητο Zero ενώ θα αντιμετωπίσετε και τα αεροσκάφη αυτοκτονίας Baka προς το τέλος του πολέμου. Κτυπήστε αλύπητα το Soryu, το Hiryu, το Akagi ή το Kaga αλλά προστατέψτε πάση θυσία το ανεκτίμητο αεροπλανοφόρο σας, το φοβερό Enterprise. Λάβετε μέρος σε επικές αερομαχίες μεγάλης κλίμακας ή κάντε dive bombing σε κάποιο ιαπωνικό θωρηκτό. Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι λίγο περίεργος. Η ανταπόκριση του αεροσκάφους όταν χρησιμοποιήτε ψηφιακό joystick είναι πολύ κακή και δε βοηθάει σχεδόν καθόλου στις ήδη δύσκολες αερομαχίες. Πάντως όσοι διαθέτετε αναλογικό joystick δε θα συναντήσετε ιδιαίτερο πρόβλημα. Υπάρχουν πολλά διαφορετικά αεροσκάφη στο παιχνίδι και όπως είθισται το καθένα έχει τα δικά του χαρακτηριστικά γνωρίσματα. Το κάθε διαφορετικό σκάφος συμπεριφέρεται με το δικό του προσωπικό τρόπο. Το Devastator είναι το χειρότερο από άποψη ευελιξίας αν και είναι αρκετά ανθεκτικό. Το Corsair είναι διαβολεμένα ευέλικτο αλλά δεν είναι κατάλληλο για βομβαρδισμούς.

Το Dauntless είναι το μόνο ικανό για dive bombing αλλά πετάει "σαν αγελάδα".

Το F4F-3 Wildcat διαθέτει μόνο τέσσερα 50ρια πυροβόλα ενώ το μεταγενέστερο F4F-4 έχει έξι 50ρια και καλύτερη θωράκιση αλλά στρίβει πολύ πιο αργά από το προηγούμενο μοντέλο. Η έκβαση της κάθε αποστολής επηρεάζει άμεσα την πρόοδο του πολέμου ενώ μετά από κάθε "έξοδο" υπάρχουν interactives τα οποία σας πληροφορούν για την πρόοδο αυτή. Ολες αυτές τις ομορφιές κατάφεραν,με μοναδική μαεστρία, να συνδυάσουν οι προγραμματιστές της Origin και έτσι να δημιουργήσουν ένα εκπληκτικό σύνολο. Φανταστείτε ότι το Pacific Strike είναι τόσο μεγάλη "πόρωση" που με ανάγκασε να παρατήσω εντελώς το φανταστικό F-14 Fleet Defender, το Tomcat είναι το αγαπημένο μου αεροσκάφος, και να ζήσω τις εφιαλτικές εκείνες εποχές του αιματηρού πολέμου του Ειρηνικού.





ΑΝΤΟΧΗ

90%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Πολύ δυνατός τίτλος παρά τις απαιτήσεις του

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	93
ΓΕΝΙΚΑ	92

GAME REVIEW

HOUSE	VIRGIN
FORMAT	PC CD-ROM
TEST	486DX/40-ComPro Sound Pro
REQUIREMENTS	386DX min. 2MB RAM 16bit SVGA 150kps CD-ROM min. Sound Card



ΤΟΥ **SHADOWCASTER**

Ο Henry A. Stauf ήταν ένας απλός αλήτης. Διάφορες μικρές παρανομίες αρκούσαν για να



του εξασφαλίσουν τα προς το ζείν. Ηταν ένας ασήμαντος, άγνωστος μεταξύ αγνώστων. Κάποια μέρα είχε ένα όραμα το οποίο άλλαξε ριζικά τη ροή της καθημερινότητας για τον Henry Stauf. Μόλις έφτιαξε την ξύλινη κούκλα που είδε στο όνειρο η τύχη φάνηκε να του χαμογελά για πρώτη φορά στη ζωή του.

Η κοινωνική και οικονομική του άνοδος ήταν ραγδαία και εντυπωσιακή.

Πολύ σύντομα δημιούργησε μια βιοτεχνία κατασκευής παιχνιδιών τα οποία έγιναν πραγματικά ανάρπαστα από τα παιδιά της κωμόπολης Harley στην οποία ο, κύριος πλέον, Stauf είχε καταλύσει.

Σύντομα όμως αρκετά από τα παιδιά που απόκτησαν κάποιο από τα παιχνίδια του Stauf άρχισαν να πεθαίνουν από κάποιο μυστηριώδη ιό. Αλλά η επιτυχία του Stauf συνεχίστηκε αμείωτη. Νέα οράματα του έδωσαν καινούριες ιδέες για παιχνίδια τα οποία πουλούσαν όλο και περισσότερο. Αλλά και οι εικασίες για την, στοιχειωμένη σύμφωνα με τους κατοίκους του Harley, έπαυλη του Stauf αυξάνόνταν κάθε βράδυ.

Πολλά χρόνια αργότερα ανακαλύπτεται το πτώμα μιας δημοσιογράφου η οποία ερευνούσε την παλιά υπόθεση της έπαυλης Stauf και των "χαμένων καλεσμένων". Ποιοί ήταν όμως αυτοί οι μυστηριώδεις καλεσμένοι που εξαφανίστηκαν τόσο απροσδόκητα;



Martine Burden

Νεαρή, γοητευτική ... Είχε προβλήματα στη Νέα Υόρκη; Μια χωριατοπούλα που επέστρεψε στη γενέτειρα. Για ποιό λόγο; Φημολογείται κάποιος δεσμός της με μεγάλο επιχειρηματία. Την πλήγωσε; Μήπως σχεδίασε να του το ανταποδώσει;

Και ποιά η σχέση της με τον Henry A. Stauf;



Jullia Heine

Μια "κλασάτη" γυναίκα αν και μερικοί από τους φίλους της υποστηρίζουν ότι η Jullia είχε τη συνήθεια να καταφεύγει στο Sherry κάθε απόγευμα ... σίγουρα πάντως δεν έχει καμμία σχέση με τον κύκλο του Stauf. Ζούσε μόνη της σε ένα μικρό διαμέρισμα στο κέντρο της πόλης. Μια "γεροντοκόρη" που ζούσε μόνη ... τι σχέση θα μπορούσε να έχει με ένα κατασκευαστή παιχνιδιών;







Edward και Elinor Knox



Ενα μεγάλο σε ηλικία ζευγάρι. Σίγουρα όχι φανατικοί οπαδοί της νυχτερινής διασκέδασης. Θα έπρεπε να βρίσκονται σπίτι διαβάζοντας εφημερίδα και ακούγοντας τον Edgar Bergen. Τα τραπεζικά αρχεία δείχνουν ότι ο Edward Knox είχε πολλά οικονομικά προβλήματα, κυριολεκτικά πνιγόταν από τα χρέη. Ηξερε η Elinor πόσο άσχημα ήταν τα πράγματα; Γιατί ο άντρας της την έφερε στην έπαυλη του Stauf;
Μήπως πίστευε ότι ο Stauf θα τον βοηθούσε να βγεί από το αδιέξοδο; Και αν ναι ποιό θα ήταν το τίμημα ...;

Brian Dutton



Ο Dutton έχασε τον αδερφό του στον πάγο όταν έκαναν και οι δύο πατινάζ.
Ο Dutton έβλεπε το μικρό του αδερφό να χάνεται κάτω από τον πάγο. Προσπάθησε να τον σώσει ή απλά στεκόταν απαθής και παρακολουθούσε τον πνιγμό; Και πόσο πραγματικά αυτό το γεγονός στοίχισε στον Dutton; Και ποιός να είναι άραγε ο πραγματικός λόγος του ερχομού του στο "πάρτυ" του Stauf;

Ενας μάγος - ταχυδακτυλουργός δευτέρας διαλογής. Εμφανίστηκε στην παγκόσμια έκθεση του 1902 ... το μοναδικό αξιοσημείωτο σημείο της ζωής του;



Hamilton Temple



Αν κάποιος πραγματικά ανήκε σε αυτό το "πανηγύρι" τότε αυτός σίγουρα ήταν ο κ. Temple.

Και τι ακολούθησε;
Ελπιζε να μάθει καινούρια "κόλπα" από τον Stauf; Η μήπως ήταν πλέον πολύ μεγάλος για τέτοια πράγματα;



ΓΕΝΙΚΑ

Αρκετά καλό παιχνίδι αν και όχι αυτό που περίμενα και έλπιζα ότι θα είναι. Στον τεχνικό τομέα είναι άψογο ενώ ηχητικά αποτελεί ένα πραγματικό σόκ!
Δυστυχώς όμως οι γρίφοι του παιχνιδιού είναι εκνευριστικά δύσκολοι ενώ πολύ συχνά ο παίκτης μένει "ξεκρέμαστος". Εμφανέστατη η έλειψη κάποιας σωστής γραμμικότητας και τεκμηρίωσης του σεναρίου και της εξέλιξης του. Πάντως πούλησε πολύ και θα συνεχίσει για πολύ καιρό ακόμα ... Είναι πάντως μια αρκετά καλή πρόκληση.

Και μέσα σε ολόκληρο αυτό τον κυκεώνα αναπάντητων ερωτημάτων ανακαλύπτετε ότι είσαστε παγιδευμένοι μέσα στη στοιχειωμένη, κατά γενική ομολογία, έπαυλη χωρίς μάλιστα να μπορείτε να θυμηθείτε πως ήρθατε ως εδώ. Και ... τι είναι αυτό; Είναι πράγματι τα φαντάσματα των χαμένων καλεσμένων στην είσοδο του σπιτιού; Και αν ναι ποιός είναι ο πιτσιρικάς που προσπαθεί να ξεφύγει από τον Hamilton Temple;





Και ποιά είναι η μυστηριώδης λευκοντυμένη γυναίκα στους διαδρόμους; Μέχρι τώρα οι καλεσμένοι είναι πέντε, αν εσείς είσαστε ο 7ος τότε ο 6ος ποιός είναι;

Ολα αυτά τα ερωτήματα θα κληθείτε να απαντήσετε σε ένα από τα πιο ατμοσφαιρικά παιχνίδια που έχουμε δεί. Ναι, το 7th Guest είναι εξαιρετικά ατμοσφαιρικό αλλά δυστυχώς, ή ευτυχώς για μερικούς, δεν είναι αυτό που περίμενα. Αυτό το λέω γιατί είναι κρίμα μια τέτοια ατμόσφαιρα να "χαραμίζεται", προσωπική άποψις, σε ένα mind/puzzle game και όχι σε ένα adventure τρόμου. Γιατί για puzzle game πρόκειται. Το κάθε δωμάτιο της στοιχειωμένης έπαυλης περιέχει και ένα puzzle το οποίο και πρέπει να λύσετε, φυσικά, ώστε να σας δωθούν περισσότερα στοιχεία για το σενάριο του παιχνιδιού. Δυστυχώς οι γρίφοι όμως είναι ασύνδετοι και αποσπασματικοί ενώ το παιχνίδι δεν έχει φυσιολογική ροή είναι, πως να το πω, πολύ στατικό. Υπάρχουν ορισμένοι γρίφοι οι οποίοι είναι εκνευριστικά δύσκολοι ενώ δε σας δίνεται σχεδόν κανένα στοιχείο για τη λύση τους με αποκορύφωμα το γρίφο με τα τενεκεδάκια στην κουζίνα. Επειδή είμαι στις καλές μου θα σας πω τη λύση αυτού του γρίφου ο οποίος τόσο με παίδεψε. Πρέπει να σχηματίσετε τις λέξεις Shy Gypsy Slyly Spryly Tryst By My Crypt. Πρέπει κανείς να είναι εντελώς Αγγλος για να λύσει ένα τέτοιο γρίφο! Πάντως υπάρχει και η βι-









βλιοθήκη στην οποία σας δίνονται hints για τη λύση του κάθε γρίφου αν και δεν βοηθούν αρκετά. Είναι πάντως κάτι και αυτό! Φυσικά υπάρχουν και μερικοί πραγματικά υπέροχοι γρίφοι. Πρόκειται για μερικά εξαιρετικά δύσκολα αλλά πολύ εθιστικά σκακιστικά προβλήματα. Πραγματική πρόκληση!
Ας δούμε όμως και τον τεχνικό τομέα του 7th Guest. Εδώ τα πράγματα είναι σαφώς καλύτερα. Τα γραφικά είναι υπέροχα με πολύ ομαλή, αν και κάπως αργή, κίνηση και εκπληκτικούς χρωματισμούς.
Η ατμόσφαιρα που δημιουργούν είναι εκπληκτικά σκοτεινή και σε συνδυασμό με το φοβερό ήχο το αποτέλεσμα είναι σίγουρα εντυπωσιακό. Ο ήχος είναι το κάτι άλλο!



Υπάρχουν πολλά sampled ηχητικά εφφέ, άφθονη ομιλία αλλά και εκπληκτικά ατμοσφαιρικές μουσικές. Και μάλιστα στο δεύτερο (!) CD του παιχνιδιού υπάρχει ολόκληρο soundtrack το οποίο μπορείτε να απολαύσετε και μέσω ενός απλού μουσικού CD player αν δεν έχετε αρκετά καλή κάρτα ήχου.

Πάντως σε γενικές γραμμές το 7th Guest με απογοήτευσε εως κάποιο σημείο. Τόση φασαρία για ένα puzzle game με αισθητά προβλήματα στην εξέλιξη του, αρκετά καλού αλλά με κενά, σεναρίου; Ευτυχώς που υπάρχουν τα εκπληκτικά γραφικά και ο ανεπανάληπτος ήχος που βελτιώνουν αισθητά την κατάσταση. Σίγουρα μια από τις μεγαλύτερες απογοητεύσεις των τελευταίων χρόνων αλλά παρ' όλα αυτά παραμένει ένας πολύ δυνατός τίτλος. Σίγουρα αξίζει τον κόπο.



ΑΝΤΟΧΗ

88%

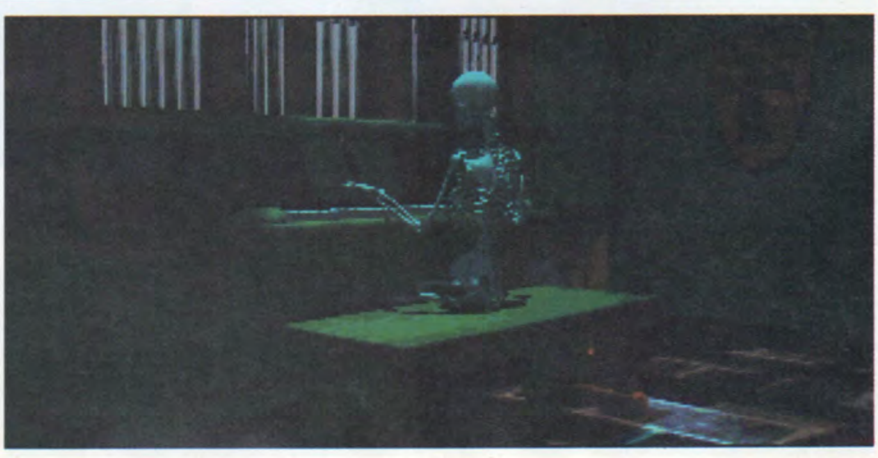


ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

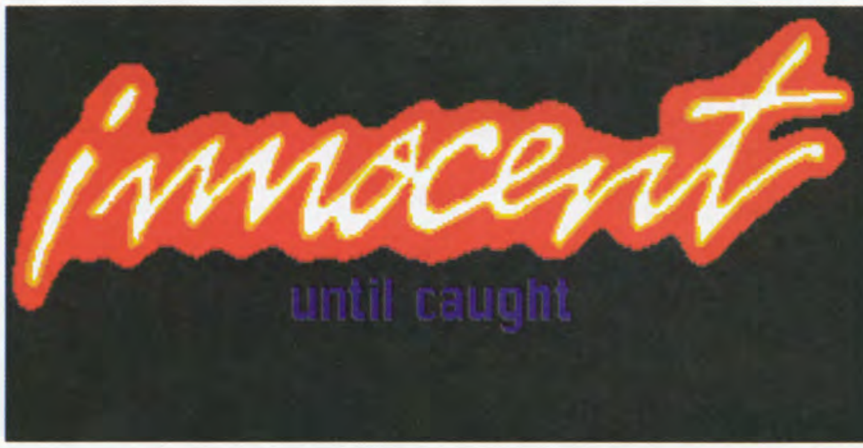
Πολύ καλό αλλά κάτι λείπει ...

ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΗΧΟΣ	97
GAMEPLAY	85
ΓΕΝΙΚΑ	90





HOUSE	PSYGNOSIS
FORMAT	ALL
TEST	AMIGA, PC
REQUIREMENTS	AMIGA, 486DX/40-Compro Sound Pro



ΤΩΝ Α. ΚΟΤΖΙΑ ΚΑΙ Π. ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΥ

Φαίνεται ότι η Psygnosis μετά από τις μετριότητες που κυκλοφόρησε τον τελευταίο καιρό άρχισε, επιτέλους, να σοβαρεύεται. Πραγματικά μας είχε ανησυχήσει το γεγονός έριχνε στην αγορά παιχνίδια όπως τα Wiz'n Liz και Cliffhanger τα οποία σίγουρα δεν αποτελούσαν και το καλύτερο δείγμα της δουλειάς μιας από τις (once upon a time ...) καλύτερες εταιρίες software. Οπως προαναφέρθη ήδη η Psygnosis έκανε ένα σημαντικό βήμα στην αναζήτηση του παλιού χαμένου μεγαλείου ... Το βήμα αυτό μπορεί να μην είναι ιδαίτερα εντυπωσιακό αλλά σίγουρα είναι προς τη σωστή κατεύθυνση. Και αν κανείς αναλογιστεί ότι τα adventures δεν ήταν ποτέ το φόρτε της συγκεκριμένης εταιρίας τότε θα έπρεπε να τονίσω ότι το Innocent Until Caught είναι μια ιδιάζουσα περίπτωση. Αρκετά όμως με τους βαρετούς προλόγους, ήρθε η ώρα να δούμε τη νέα παραγωγή της πάλαι ποτέ κραταιάς Psygnosis στο χώρο των adventures.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το σενάριο του παιχνιδιού διαδραματίζεται στο μακρινό μέλλον. Εκεί τα πράγματα είναι πολύ διαφορετικά. Υπερσύγχρονα ρομπότ, διαστημόπλοια, taxi στην ώρα τους, αλλά και πολλά άλλα αξιοπερίεργα. Εσείς είστε ένας συμπαθέστατος τύπος ο οποίος χαίρεται την ζωή του όταν και όπου αυτή βέβαια του φέρεται εντάξει. Με μιά λέξη θα έλεγα ότι είστε ένας κλασσικός τυχοδιώκτης. Βέβαια μπορεί ο ήρωας του παιχνιδιού να είναι σε μένα συμπαθέστατος, αλλά σε πολλούς άλλους δεν είναι. Σίγουρα πάντως δεν υπάρχουν συμπαθείς τύποι για την ανελέητη εφορία. Ολοι στο ίδιο καζάνι βράζουν. Και αν δεν πληρώσουν; Ολοι τυγχάνουν της ίδιας αντιμετώπισης. Οπως βλέπετε τα πράγματα δεν είναι και τόσο διαφορετικά στον κόσμο του μέλλοντος. Εκεί που λέτε που σκοτώνατε το χρόνο σας περιπλανόμενοι στο διάστημα ξεπροβάλει από το πουθενά ένα "καταδρομικό" της φοβερής γαλακτικής εφορίας. Να ξεφύγετε; Απορώ πως το σκεφτήκατε καν. Η δαγκάνα της εφορίας είναι ανελέητη προς όλους και φυσικά εσείς δε θα μπορούσατε να αποτελέσετε εξαίρεση. Δε φτάνει λοιπόν που μαζεύετε όλα τα απωθημένα της προβληματικής παιδικής ηλικίας των εφοριακών, σας απειλούν και από πάνω

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Πάρτε μιά βαθιά ανάσα και ετοιμαστείτε να αντιμετωπίσετε το σκληρό και αρκετά περίεργο κόσμο του μέλλοντος. Μην παίξετε κανένα Space Quest γιατί το μόνο που θα καταφέρετε είναι να εκνευριστείτε!









ότι αν δεν ξεπληρώσετε το χρέος σας προς την εφορία μέσα σε 28 ημέρες θα πουλήσουν όλα τα όργανα του σώματος σας και μετά θα σας σκοτώσουν (Huh?). Οπως καταλαβαίνετε αυτός είναι και ο απώτερος σκοπός (μήπως το "έσχατος" ακούγεται καλύτερα;) του παιχνιδιού. Οντας μικροαπατεώνας πρέπει να βρείτε το γρηγορότερο, και πιο ανώδυνο, τρόπο να ξεκαθαρίσετε το ζήτημα με τις οφειλές σας προς το δημόσιο. Πάντως εδώ που τα λέμε πιο "ντόμπρα" είναι έτσι τα πράγματα. Ούτε προσωποκρατήσεις, ούτε εκαθαριστικά σημειώματα και άλλες τέτοιες αηδίες. Εδώ σου λένε: "Κύριος, χρωστάς στο δημόσιο ότι έχεις και δεν πρόκειται να ξαναέχεις ποτέ. Τα λεφτά (ή την κουρτίνα;) τα θέλουμε μέσα σε τόσες ημέρες και το καλό που σου θέλω είναι να πληρώσεις γιατί αλλιώς θα σε φιλήσει η μανούλα σου κρύο!". Που να βρεί το ψυχικό σθένος μετά κανείς για να σκεφτεί καν να φοροδιαφύγει; Γι' αυτό το λόγο λοιπόν και εσείς κατεβαίνετε στον κοντινότερο πλανήτη που διαθέτει μπαρ (νάτες οι κραιπάλες!) και στρώνεστε στο κυνήγι της χαμένης δεκάρας! Και δυστυχώς είσαστε, για μια ακόμη φορά, εντελώς μόνος. Και αυτό γιατί οι κάτοικοι του πλανήτη εφαρμόζουν κατά γράμμα το διαγαλαξιακό κανόνα που λέει: "Αγάπα τον πλησίον σου εκτός κι αν είναι φοροφυγάς"! Τόσο όμορφα λοιπόν είναι τα πράγματα στο Innocent until caught. Αυτά με το σενάριο του παιχνιδιού ας προχωρήσουμε ...



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι εντυπωσιακά καλός αφού τον διακρίνει απλότητα, και γρηγοράδα. Πολλές απο τις κινήσεις που κάνετε είναι πανεύκολο να εκτελεστούν απ'τον πίνακα με τις εντολές. Οι εντολές αυτές εκφράζονται με σχέδια έτσι ώστε να μπαίνετε γρήγορα στο νόημα. Οι εντολές αυτές είναι η εντολή πήγαινε, ψάξε, πάρε, κοίτα, μίλα, και μερικές άλλες. Οι εντολές συγκριτικά με άλλα παιχνίδια του είδους είναι πολύ λιγότερες χωρίς όμως να απουσιάζει η πολυπλοκότητα. Ενώ γιά παράδειγμα σε ένα άλλο παιχνίδι γιά να εκτελέσετε κάποια εντολή πρέπει να συνδυάσετε δύο icons στο Innocent until caught με μιά απλή κίνηση πετυχαίνετε αυτό που θέλετε. Ενα άλλο γεγονός που μας έκανε εντύπωση ήταν η χρήση των διάφορων εργαλείων. Για παράδειγμα εάν επιλέξετε την εντολή ψάξε, δηλαδή το εργαλείο με σχήμα τον μεγενθυτικό φακό, μια μικρή οθόνη ενεργοποιείται κάτω αριστερά και βλέπετε πιο καθαρά και με ονομασία ό,τι στοχεύετε με το εργαλείο του φακού. Οταν δεν

ΓΕΝΙΚΑ

Η αναγέννηση της Psygnosis είναι γεγονός. Ο λόγος είναι το πολύ καλό adventure game Innocent until caught. Το ενδιαφέρον σενάριο, ο υπέροχος χειρισμός, η φιλικότητα, τα καλά γραφικά, και ο ικανοποιητικός ήχος κάνουν αισθητή την παρουσία τους στο παιχνίδι αυτό. Το περίεργο της υπόθεσης είναι ότι από στιγμή σε στιγμή κυκλοφορεί το Innocent until caught II, ας ελπίσουμε ότι θα είναι ακόμα καλύτερο.



συμβαίνει αυτό βλέπετε ένα χάρτη ο οποίος σας αναλύει τον χώρο που βρίσκεστε. Εκτός από αυτά υπάρχουν και άλλα στοιχεία τα οποία μας εντυπωσίασαν. Ό,τι αντικείμενο έχετε μαζί σας απεικονίζεται γραφικά στον πίνακα που βρίσκεται κάτω δεξιά. Μιά άλλη εντολή είναι αυτή που έχει την επωνυμία status. Μέσω αυτής της εντολής μπορείτε να ρυθμίσετε την ταχύτητα των διαλόγων, να δείτε πόσο έχετε προχωρήσει, αλλά και πολλές άλλες χρησιμότατες πληροφορίες.

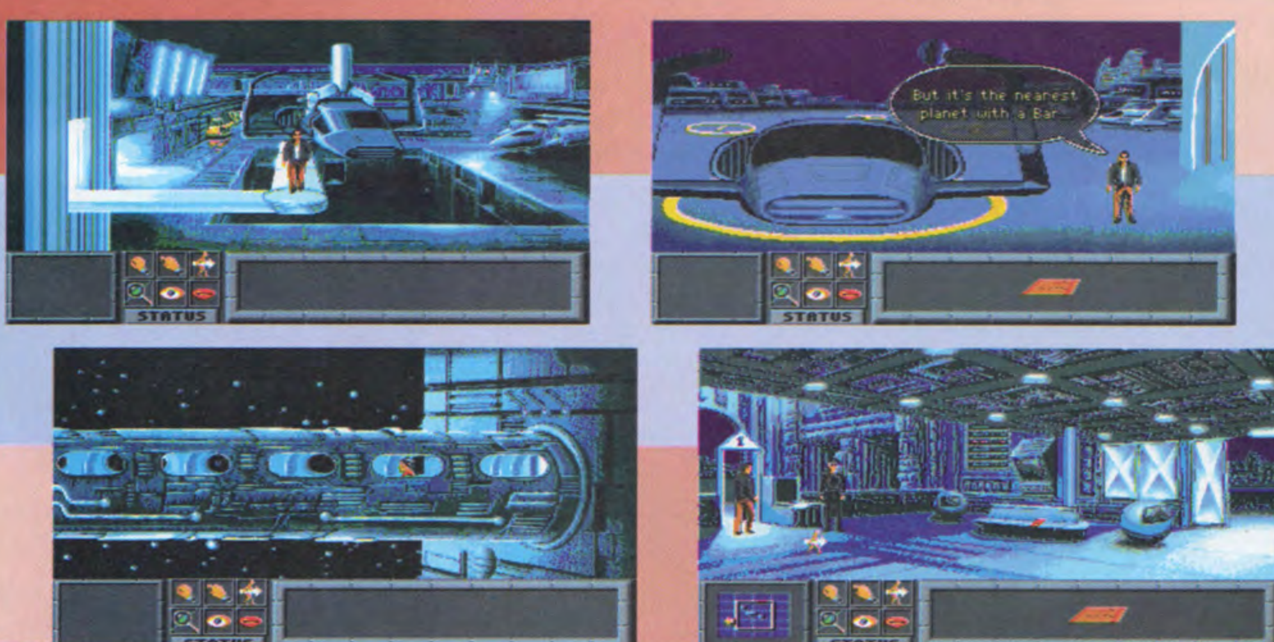




Το μόνο μελανό σημείο που παρατήρησα στον τομέα του χειρισμού είναι η κάπως δύστροπη κίνηση του mouse. Οταν προσπαθείτε για παράδειγμα να πάτε το στόχαστρο του mouse απ'το ένα σημείο στο άλλο, η κίνηση του δεν είναι ομαλή και καταντάει εκνευριστική. Ιδιαίτερα όταν θέλετε να επιλέξετε κάτι στην οθόνη το οποίο είναι μικρών διαστάσεων. Παρ'όλα αυτά, μετά από ώρες παιξίματος, το πρόβλημα αυτό εξαλείφθηκε και η εξοικίωση δεν άργησε να έρθει.

ΓΡΑΦΙΚΑ / ΗΧΟΣ

Τα γραφικά είναι όμορφα αλλά δεν μας θυμίζουν Psygnosis. Δεν εννοώ ότι δεν είναι άξια του ονόματος της Psygnosis, αλλά ακολουθούν ένα διαφορετικό δρόμο. Είμαι απόλυτα σίγουρος ότι ο σχεδιαστής του Innocent until caught δεν έχει δουλέψει ποτέ στο παρελθόν



Οπως βλέπετε και μόνοι σας οι διαφορές στα γραφικά των δύο εκδόσεων είναι απειροελάχιστες όπως φαίνεται και από τις εικόνες τις έκδοσης για AMIGA που σας παραθέτουμε μέσα στο πλαίσιο.



γιά την Psygnosis. Εχουμε να κάνουμε λοιπόν με σχέδια τα οποία έχουν μεγάλη λεπτομέρεια και λιγότερο βάθος. Μουντά χρώματα προσπαθούν να απεικονίσουν με ρεαλιστικότητα τα σχέδια του γραφίστα. Γιά να γίνει πιό κατανοητό σε εσάς θα έλεγα με απλά λόγια ότι τα γραφικά του παιχνιδιού δεν έχουν τόσες αποχρώσεις όσες χρειάζονται για να επιτευχθεί βάθος στην εικόνα μας.

Παρ'όλα αυτά έμεινα αρκετά ικανοποιημένος και δεν έχω ιδιαίτερα παράπονα. Το animation είναι αρκετά καλό και φαίνεται η προσπάθεια του προγραμματιστή να χρησιμοποιήσει τεχνικές που σπάνια χρησιμοποιούνται στην Amiga. Ενα παράδειγμα είναι η αλλαγή του μεγέθους του χαρακτήρα μας ανάλογα με την θέση που βρίσκεται στην εικόνα. Θα λέγαμε ότι το παιχνίδι αποτελείται από ψευδοτρισδιάστατα γραφικά.

Μην αφήνετε όμως την λέξη "ψευδό" να σας παρασύρει αρνητικά, αλλά θεωρήστε το ως θετικό. Βέβαια όλα αυτά συντελούν σε μία λιγότερο ομαλή κίνηση του χαρακτήρα μας. Πάντως όσο και να προσπαθήσαμε δεν βρήκαμε τίποτα αρνητικό στα γραφικά του παιχνιδιού αυτού. Ρίξτε και μιά ματιά στις εικόνες να βγάλετε και εσείς τα συμπερασματα σας. Ο ήχος δεν είναι εντυπωσιακός αλλά ούτε και απογοητευτικός. Απλά μουσικά θέματα τα οποία εκφράζονται από μέτριους sapmled ήχους. Παρ'όλα αυτά και γιά έναν ανεξήγητο λόγο οι μελωδίες αυτές είναι ευχάριστες και αρκετά ατμοσφαιρικές.

ΟΙ ΔΥΟ ΟΨΕΙΣ ΤΟΥ ΙΔΙΟΥ ΝΟΜΙΣΜΑΤΟΣ

Καλά έ, ένα ολόκληρο τέταρτο σκεπτόμουν πως να ονομάσω αυτή την παράγραφο. Τρομερό! Οπως καταλάβατε πρόκειται να αναφερθώ στις διαφορές αλλά και τις



ομοιότητες που έχουν οι δυο εκδόσεις. Το σενάριο, το gameplay, ο χειρισμός και οι γρίφοι είναι φυσικά απόλυτα όμοιοι και στις δύο εκδόσεις (αυτό μας έλειπε!). Εκεί που υπάρχουν κάποιες, πολύ μικρές, διαφορές είναι στα γραφικά και την ταχύτητα του παιχνιδιού. Τα γραφικά στο PC είναι ελαφρώς καλύτερα διότι τα χρώματα είναι σαφώς πιο σωστά και πιο πλούσια απ' ότι στην AMIGA. Διαφορά επίσης υπάρχει και στην κίνηση του παιχνιδιού η οποία είναι ελαφρώς καλύτερη στο PC όπως άλλωστε και η ταχύτητα του παιχνιδιού και αυτό διότι ο σκληρός δίσκος είναι σαφώς πιο γρήγορος από την αλλαγή δισκεττών! Ομως οι διαφορές σταματούν εκεί. Σε γενικές γραμμές οι δυο εκδόσεις είναι σχεδόν πανομοιότυπες με πολύ λίγες διαφορές. Πάντως η βαθμολογία της έκδοσης για PC είναι δύο ή τρείς ποσοστιαίες μονάδες χαμηλότερη από αυτή της AMIGA διότι στο PC υπάρχουν και κατά πολύ καλύτερες παραγωγές. Αντίθετα στην AMIGA ελάχιστα αξιοσημείωτα adventures κυκλοφορούν τον τελευταίο καιρό. Η τελική βαθμολογία που σας δίνουμε είναι αυτή της έκδοσης για AMIGA μιας και το Innocent until Caught θα απασχολήσει πολύ περισσότερο τους AMIGA users παρα τους "συνάδελφους" τους του PC.

ΑΝΤΟΧΗ

90%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Welcome back Psygnosis!

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	88
GAMEPLAY	92
ΓΕΝΙΚΑ	90

ΑΙΓΑΛΕΩ
CONSOLE CLUB

ΙΕΡΑ ΟΔΟΣ 308 ΚΑΙ ΕΥΑΓΓΕΛΙΣΤΡΙΑΣ 6Α ΑΙΓΑΛΕΩ ΤΗΛ.: 5310.330 — 9594.100

ΦΛΕΜΙΝΓΚ 17 ΑΓ. ΙΩΑΝΝΗΣ ΡΕΝΤΗΣ ΤΗΛ.: 4813859

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΜΕΤΑΧ

MD MONO 2900 (NO BOX)
DARK CASTLE
SHADOW OF THE BEAST
FAERY TALE
BATTLE 5 QUADROW
TALMIT'S ADVENTURE
CARMEN SANDIEGO
RIWG'S OF POWER
MARUCLAND
TOE JAM AND EARL
HOME ALONE
GALAXY FORCE II (JAP)
GREEN DOG
MYSTIC DEFENDER
FANTASY SOLDIER
CYBERBALL
CRUDE BUSTERT (JAP)
BUCK ROGERS
STARLIGHT

MD MONO 3900 (NO BOX)
BATMAN
ARCH RIVALS
FANTASIA (JAP)
MOONWALKER
CALIFORNIA GAMES

MD MONO 4900 (NO BOX)
SONIC 1 (JAP)
GOLDEN AXE (JAP)
GS WAT (JAP)
WORLD CUP SOCCER (JAP)
688 ATTACK SUB
ABRAAMS
TRAYSIA (RP.6) (JAP)
ALLIEN 3
BLASTER MASTERS 2
MERCS 2 (JAP)
DICK TRACY
TAZMANIA
G-LOK
SPIDERMAN
RISK + WOODS
SHADOW DANSEUR (JAP)

MD MONO 7900
WONDERBOY 3
CASSTLE OF ILLUSION
FANTASIA
TALETPIN
CAPTAIN AMERICA
MUHAMED ALI HEAVY WEIGHT BOXING
ROAD RASH
BATMAN RETURN'S
KING OF THE MONSTERS
BATTLE TO ADS
TURBO OUT RUN (JAP)
JAMES POND 3
CYBORE JUSTICE
CHOST AND GHOULS
GALAHAD
WRESTLEMANIA
CENTURION DEFENDER OF THE ROME
GOLDEN AXE 2
ROLING THUNDER 3

MD MONO 8900
ROBINSON'S BASKETBALL
SPLATERHOUSE 2
SPLATERHOUSE 3
JORDAN VERSUS JORDAN
TEAM USA
UNIVERSAL SOLDIER
CHUCK DOCK
NBA ALL STAR CHALIENCE
BATMAN'S REVENGE OF THE JOUER
ROAD RASH 2
INDIANA JONES
GALAHAD
BIO HAZARD BATTLE
PARTON SENA MONACO GP II
LOTUS TURBO CHALLENGE
TINY TOON
MUTANT LEAQUE FOOTBALL

MD MONO 11900
ROBOCOP VERCUS TERMINATOR
JUNELE STRIKE (NO INSTRUCTION)
CHUCK ROCK 2
TERMINATOR 2 THE ADCADE GAME
X MEN
BULET VERSUS BLAZERS
WIZ N' LIZ
CHIKI CHIKI BOY'S
ROAD RASH 2
KICK OFF
ROCKET NIGHT ADVENTURE

MD MONO 14900
SUNSET RIDERS
STREET OF RAGE 2
FATAL FURY
DRAKULA
GUNSTAR HEROES
FLINISTONES
ULTIMATE SOCCER
X MEN
GUNSTAR HEROES

MS MONO 1900!!! (NO BOX)
BLACK BELT
RESCUE MISSION (LIGHT SUN)
SPELLCASTLE12
FANTA + ZONE
CYBORE HUNTER
LASER CHUST
ACTION FIGHTER
TRANSBOT
NINZA
GALAXY FORCE
COLVELIUS
SAGAIA
Y'S

MS MONO 2900 (NO BOX)
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
TEDDY BOY
FIG FIGHTER
SUBMARINE ATTACK
GLOBAL REFENCE
AZTEC ADVENTURE
RUNNING BATTLE
DOUBLE HAWK
CAPTAIN SILVER
RAMBAGE
SCRABLE SPIRITS
THUNDER BLADE
PACMANIA
ALEX KIDD THW LOST STARS

MS MONO 4900
SONIC
DONALD DUCK LUCKY PME CODER
TERMINATOR
ALLIEN 3
WONDER BOY 3
SHADOW OF THE BEAST
CYBER SHINOBI
SHINOBI
GOLDEN AXE
GHOST AND GHOULS
CHUCK ROC
SHADOW DANSEUR
SUPERMAN
SONIC 2
LINE OF FIRE
AFTER BURNER
CASTLE OF ILLUSION
DOUBLE DRAGON

MS MONO 6900
WORLD CUP ITALIA 90
CHAMPIONS OF EUROPE
SUPER MONACO GP 2
SUBMARINE ATTACK
PIT FIGHTER
AIR RESCUC
LAND OF ILLUSION
OFF ROAD
INDIANA JONES
PRINCE OF PERSIA
SIMPSON'S
OUT RUN
BATTLE OUT RUN

MS MONO 9900
ASTERIX
STARWARS
JURASSIC PARK
TECMO WORLD CUP 93
BUBBLE BUBBLE

GG MONO 4900
SONIC
HOME ALONE
4 IN ONE
FACTORY PANIC
DOWALD DUCK
NINJA GAIDEN
G-LOCK
ALLIEN 3
SPACE HARRIER
CASTLE OF ILLUSION
K.O. BOXING
PSYCHIC WORLD
SPIDERMAN 1
SPIDERMAN 2
GP MONACO
OUT RUN
INDIANA JONES
OTTIFANS
STREET OF RAGE
BATMAN RETURN'S
MASTER OF DARKNESS
CHESS MASTER
G.LOK
BASEBALL PRO
WRESTLEMANIA

SN MONO 6900
TINY TOON'S (USA)
STREETFIGHTER 3 (NO BOX)
ISYCHIC WORLD (JAP)
DARIUS TWIN (JAP) (NO BOX)
KICK OFF 3 (JAP) (JAPAN DIALOGUE)
FINAL FIGHT GUY (JAP)
POPULOUS (JAP)
SUPER TENIS
SIMEARTH (USA)
SUPER CUP SOCCER (JAP)
GUNFORCE (USA)
ZELDA (FERMANIKO) (NO BOX)
SMARTBALL (USA)
GP 1 (USA) (NO BOX)
DINOSITY (USA)
BATTLE GP AND PRIX (USA)
SONIC BLASTMAN
R TYPE
DIZILAND (USA)

SN MONO 8900
MARIO ALL STARS (NO BOX)
CLIFHANGER
WORLD LEAGUE BASKETBALL (USA)
AXELAY
PILOTWINGS
SUPER SOCCER
DUFFY DUCK
WOLFCHILD

SN MONO 12900
SUPER MARIO KART (USA)
BUBSY
TINY TOONS
BATTLE TOADS
DRAKULA
STREET COMBAT (USA)
HOOK (USA)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTER'S
ART OF FIGHTING (USA) (PROADAPTOR)
ROMBERMAN
UN SQUADROW
BULLS VERSLS BLAZERS (USA) (NO BOX)
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSIP
WORLD SOCCER 94 ROAD TO GLORY (USA)
WINGS 2

SN MONO 17900
SONSET RIDERS (USA) (PROADAPTOR)
MORTAL COMBAT
TECMO NBA BASKETBALL
TERMINATOR 2 (USA)
JURASSIC PARK
AERO THE ACROBAT
DRAGON BALL Z
POCKE & ROCKY (USA)
VIRTUAL SOCCER (NO BOX)
NBA SHOWDOWN (USA)
COOL SPOT
RANMA 1/2

SN MONO 19900
ALLADIN (USA) (PROADAPTOR)
ZOMBIES ATEMY NEIGHBOUR
CHAMPION WORLD CLASS SOCCER
ASTERIX
LOST VIKINGS

(NES 8 BIT) MONO 6000
WRESTLEMANIA
BURALFIGHTER
FAXANADY
CASTELVANIA
HUNT FOR THE RED OCTOBER
DOUBLE DRAGON III
DOUBLE DRAGON
BOULDER DASH
KUNG FU MASTER
PRO AM RACING
ARCH RIVALS (10000)

GB MONO 3800 (NO BOX)
CASTELVANIA
GARGOULES
SUPER MARIO
BALLOON KID
DOUBLE DRAGON 3
B TYPE
BILL' Q TEDR EXELLENT ADVENTURE
DUCK TALES
BOULDER DASH
CRYSTAL QUEST
DAEPALIAN OPUS
TOP GUN
RESCUE OF PRINCESS BLOBETE
SOLAR STRIKER
MAQNETIC SOCCER
DR MARIO
HALL WROTLING
BUBBLE CHOST
BIQ BUE

BG MONO 4900
BEETLE JUICE
COOL SPOT
LITTLE MERWAID
YOSHI
CHOSTBUSTERS 2
WWF
EMPIRE STRIKES BACK
BATMAN 2
PACMAN
ROBOCOP 2
BOXING
ELEVATOR ACTION
SPEED BALL 2
PUNISHER
TINY TOON'S
TERMINATOR 2
STAR TREK 2
JURASSIK PARK
GREMLINS 2

ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

SN
FXTRAP
SUPER STREETFIGHTER TURBO 32 MBIT
STAR REK THE NEW GENERATION
CHIKI CHIKI 2
BLACK MASTERS
FATAL FURY SPESIAN
FIFA

MD
STREETFIGHTER 2 THE NEW CHALENGER
FATAL FUR + SPECIAL
PRINCE OF PERCIA
SUBTERANIAN
SONIC 3 PART II

GG
OFF ROAD
NBA JAM
ASTERIX
ALADIN

GB
ROBIN HOOD
SPIDERMAN3
ZELPA
MARIO 3
DARKWING DUCK
DRAGONS LAIR

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ
ADAPTOR ΠΟΥ ΕΠΙΤΡΕΠΕΙ
ΣΕ SNES ΝΑ ΠΑΙΖΕΙ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ GAMEBOY
MENACER ΓΙΑ MD (14000)
ΚΑΛΩΔΙΑ ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ
ΣΥΝΔΕΣΕΙΣ

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΕΣ ΚΟΝΣΟΛΕΣ

GAME BOY	13000
AMIGA	45000
SNES	33000
GAME GEAR	24000
NES	10000

ΑΝΤΑΛΛΑΞΤΕ

ΔΙΝΕΤΕ ΤΗ ΠΑΛΙΑ ΣΑΣ ΚΑΣΣΕΤΑ Η ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΓΙΑ ΑΛΛΕΣ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΕΣ Η ΓΙΑ ΝΑ ΜΕΙΩΣΕΤΕ ΤΗΝ ΤΙΜΗ ΤΗΣ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑΣ.

ΑΓΟΡΑΣΤΕ

ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΩΣ

ΠΩΛΗΣΤΕ

ΑΓΟΡΑΖΟΥΜΕ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΤΟΥΣ ΤΙΤΛΟΥΣ ΣΑΣ ΚΑΙ ΤΙΣ ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΣΑΣ. ΟΛΕΣ ΟΙ ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ ΕΙΝΑΙ ΕΥΡΩΠΑΙΚΕΣ ΓΙΑ ΝΑ ΜΗΝ ΤΑΛΑΙΠΩΡΗΣΤΕ ΜΕ ADAPTORS. ΠΑΡΤΕ ΜΑΣ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ΓΙΑ ΝΑ ΚΛΕΙΣΕΤΕ ΤΟΥΣ ΤΙΤΛΟΥΣ ΠΟΥ ΣΑΣ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΥΝ

ΓΙΑΤΙ....

ΕΞΑΝΤΛΟΥΝΤΑΙ.

AMIGA CLUB
ΑΝΤΑΛΛΑΞΤΕ ΤΗΝ AMIGA ΣΑΣ ΜΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΚΟΝΣΟΛΑ Η ΤΟ ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΟ

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ CARTRIGES ΜΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ AMIGA

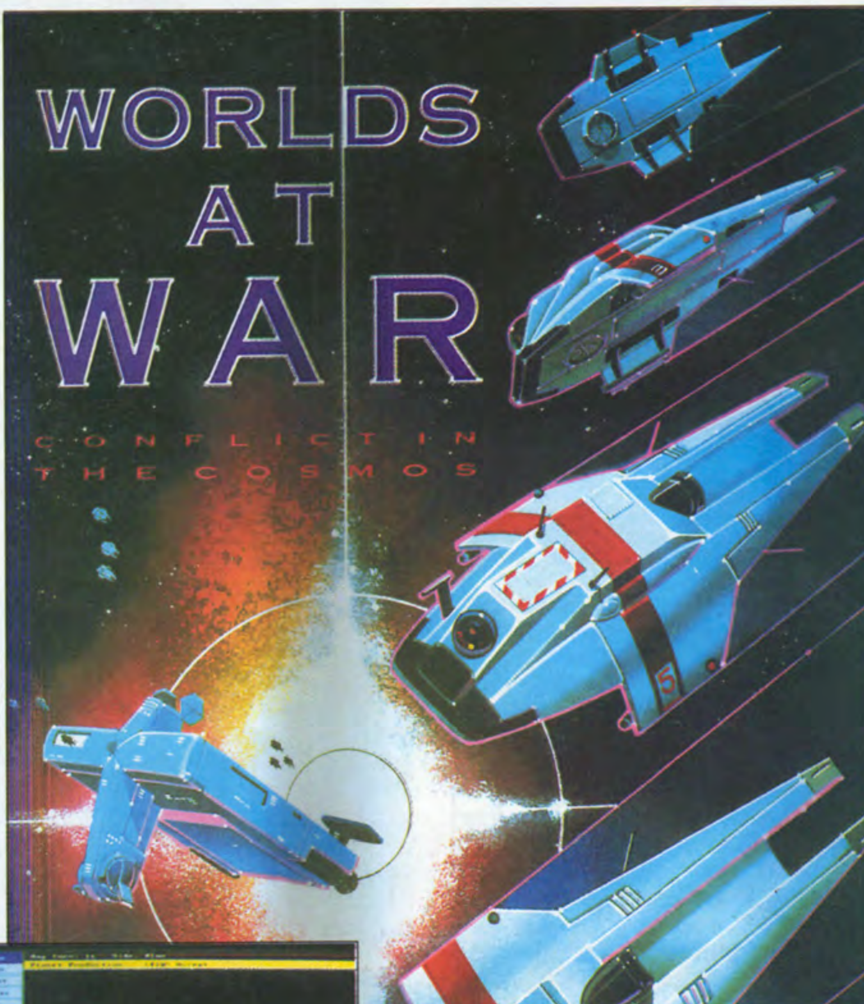
Στις τιμές συμπεριλαμβανεται Φ.Π.Α.

ΑΝΟΙΧΤΑ 7 ΗΜΕΡΕΣ ΤΗΝ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 11:00 - 2:00 & 5:30 - 8:30

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

HOUSE	INTERNECINE
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA 500

Του **Κ. ΜΑΚΡΗ**



Πολύ στρατηγική δεν κυκλοφορεί τον τελευταίο καιρό στην αγορά; Και δυστυχώς ούτε οι μισές παραγωγές δεν έχουν αξιώσεις. Πρόκειται για μετριότητες άνευ προηγουμένου! Κάτι τέτοιο μας έδωσε και η Internecine για την AMIGA. Γιατί το λέω αυτό; Μα γιατί το Worlds at War ίσα ίσα που δικαιολογεί το χαρακτηρισμό του μέτριου! Αλήθεια, γιατί όλες οι "φόλες" της αγοράς καταλήγουν σε εμένα; Τέλος πάντων, ας δούμε τι έχει να μας πεί το Worlds at War. Δυστυχώς σχεδόν τίποτα! Το Worlds at War λοιπόν είναι ένα παιχνίδι πραγματικής στρατηγικής για ένα ή δύο παίκτες. Είναι ένα παιχνίδι ναυτικής και αμφίβιας μάχης αλλά σε διαγαλαξιακή κλίμακα. Απλό σαν σύλληψη, το Worlds at War μπορεί να παιχθεί σε μια ώρα σαν ένα μικρό μάθημα στρατηγικού σχεδιασμού (κάτι σαν σκάκι; Δυστυχώς όχι!) ή μπορείτε να παίζετε για πολύ καιρό (αν έχετε περίεργες τάσεις ...) ένα campaign με τεράστιες περιοχές για εξερεύνηση, κτηνώδεις στόλους αλλά και πολλούς ουδέτερους πλανήτες για κατάκτηση. Ο χάρτης μάχης μπορεί να είναι 10x10 ή 50x50, ανάλογα με το μεγεθος του παιχνιδιού που επιθυμείτε. Και φυσικά όσο μεγαλύτερος είναι ο χάρτης τόσο μεγαλύτερη θα είναι η κλίμακα και η διάρκεια του παιχνιδιού. Το κάθε κομμάτι του χάρτη μπορεί να αναπαριστάνει πλανήτες-βάσεις, ουδέτερους πλανήτες τους οποίους πρέπει να κατακτήσετε, ομάδες κρούσης διαφόρων ειδών, σχηματισμούς βομβαρδιστικών, ομοβροντίες πυραύλων, οχήματα ανίχνευσης και αποβατικά των πεζοναυτών. Ξεκινάτε το παιχνίδι με ένα συγκεκριμένο αριθμό μονάδων παραγωγής και πρέπει να φτιάξετε ένα στόλο ο οποίος να ανταποκρίνεται στις στρατηγικές απαιτήσεις του τυχαία δημιουργημένου αστρικού χάρτη. Η τροφοδοσία του πλανήτη-βάση σας είναι σταθερή και γίνεται σε κάθε γύρο αλλά αυτό είναι ένα παιχνίδι τακτικής μάχης και στρατηγικού σχεδιασμού και όχι παραγωγής. Καλά όλα αυτά αλλά το σύνολο είναι άκρως απογοητευτικό. Γραφικά που μετά βίας μπορούν να χαρακτηριστούν μέτρια, σε συνδυασμό με ένα πολύ "στατικό" gameplay και εντελώς ακαταλαβίστικο χειρισμό κάνουν το Wolrds at War ένα από τα χειρότερα παιχνίδια στρατηγικής που έχουμε δει στην Amiga. Αγνοήστε το!



ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Αφήστε το καλύτερα!

ΓΕΝΙΚΑ

Πρόκαιται για ένα review που ανήκει στην κατηγορία των "αγγαρειών". Ενα εντελώς ασήμαντο παιχνίδι το οποίο τίποτα δεν εχει να προσφέρει σε κανένα είδος παίκτη. Προσπεράστε το ... μην ξεχνάτε άλλωστε ότι από στιγμή σε στιγμή θα κυκλοφορήσουν στην AMIGA το UFO Enemy Unknown και το Syndicate!

ΑΝΤΟΧΗ 38%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

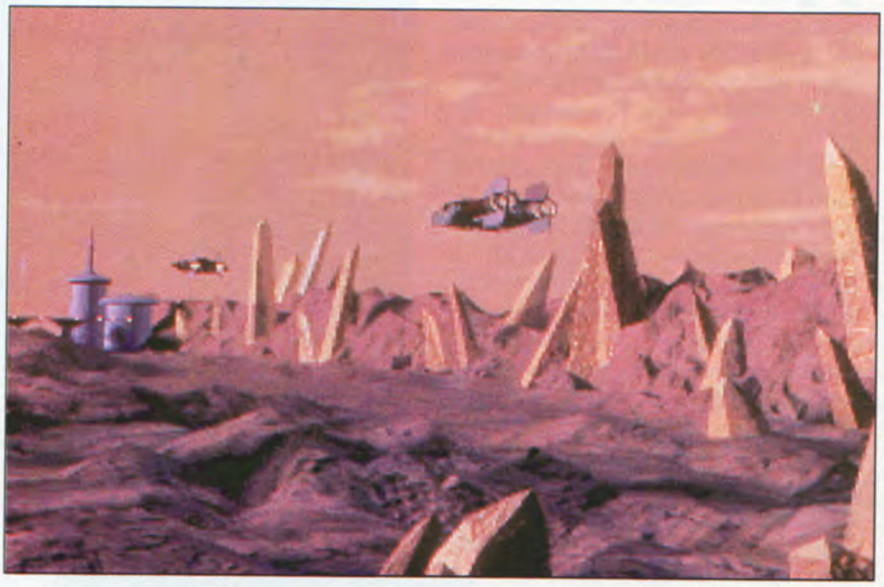
Review - αγγαρεία!

ΓΡΑΦΙΚΑ	50
ΗΧΟΣ	40
GAMEPLAY	35
ΓΕΝΙΚΑ	40

REBEL ASSAULT

HOUSE	LUCAS ARTS
FORMAT	PC CD-ROM
TEST	486DX/40-Double Speed CD-ROM
REQUIREMENTS	386/33 min., 4Mb RAM CD-ROM, Digital Sound Card

Του **Π. ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΥ**



Αλήθεια, υπάρχει άραγε άνθρωπος επάνω σε αυτό τον πλανήτη που να μην έχει ακούσει τουλάχιστον για την πιο επική τριλογία όλων των εποχών; Τις υπέροχες ταινίες της σειράς Star Wars που μας χάρισε ο κ. George Lucas στο τέλος της δεκαετίας του 70; Δεν το νομίζω. Τέλος πάντων, ας μην αρχίσω τις θριαμβολογίες για την εκπληκτική εταιρία παραγωγής software που δημιούργησε αυτός ο μεγάλος παραγωγός γιατί θα με πάρουν με τις πέτρες! Είναι πάντως γεγονός ότι εδώ και περίπου ένα χρόνο ακούγαμε όλοι για τη νέα φοβερή και τρομερή παραγωγή της Lucas Arts και ότι θα κυκλοφορήσει ΜΟΝΟ για CD-ROM και ελπίζαμε ότι κάτι θα γίνει και για εμάς. Βλέπαμε και τις φωτογραφίες ... πλήρης απελπισία. Ομως με το πέρασμα του χρόνου και CD-ROM αποκτήσαμε και το εκπληκτικό Rebel Assault "έπεσε", επιτέλους, στα χέρια μας. Και, ω τι ευτυχία, είναι πράγματι όσο καλό λέγαν οι πάντες ότι θα ήταν! Ας πάρουμε όμως τα πράγματα με τη σειρά.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Σε ένα πολύ μακρινό, από το δικό μας, γαλαξία η εμφύλια σύρραξη μαίνεται με συνεχώς αυξανόμενη αγριότητα. Οι αυτοκρατορικές δυνάμεις, υπό το πρόσταγμα του Λόρδου Darth Vader, προσπαθούν να εντοπίσουν και κατά συνέπεια να καταστρέψουν τους τελευταίους θύλακες αντίστασης των επαναστατών και να επιβάλουν τη σκοτεινή πλευρά της Δύναμης σε ολόκληρο το γαλαξία. Αλλά όλα αυτά πιστεύω ότι είναι γνωστά σε όλους σας. Αυτό έλλειπε! Και μιας και μου δίνεται η ευκαιρία θέλω να κάνω ένα μινι-αφιέρωμα στον τελειότερο κινηματογραφικό χαρακτήρα που εμφανίστηκε ποτέ στη μεγάλη οθόνη. Darth Vader. Σκοτεινός άρχων του Sith, ο Vader αποτελεί την απόλυτη προσωποποίηση του "κακού" που κρύβεται πίσω από τη Γαλακτική Αυτοκρατορία. Οντας κάποτε ένας ιππότης Jedi και μαθητής του περιβόητου Ben Kenobi, ο Vader στράφηκε εναντίον του δασκάλου του και ασπάστηκε τη σκοτεινή πλευρά της Δύναμης. Τώρα πια, σαν υπασπιστής του αποτρόπαιου Αυτοκράτορα, ο Vader έχει ορκιστεί να συντρίψει την Επανάσταση πάση θυσία. Και τώρα έχει ένα καινούριο όπλο στα χέρια του ... το φοβερό πολεμικό σταθμό Death Star. Εσείς αναλαμβάνετε το ρόλο ενός αρχάριου πιλότου των επαναστατών ο οποίος μόλις ξεκινάει τον προσωπικό του πόλεμο εναντίον της σκοτεινής Αυτοκρατορίας. Ολα γνωστά και μη εξαιρετέα οπότε πιστεύω ότι δε θα ήταν σκόπιμο να μείνουμε περισσότερο σε αυτό το θέμα από τη στιγμή που υπάρχουν άπειρες ομορφιές σε άλλους τομείς του παιχνιδιού ...



ΓΕΝΙΚΑ

Η πρώτη απόπειρα της Lucas Arts δεν εκπλήσει σαν σύνολο αλλά σίγουρα θέτει πολύ ισχυρές βάσεις για ένα, πολλά υποσχόμενο, μέλλον. Πάντως η υπερβολική διαφήμιση του παιχνιδιού δεν έκανε και τόσο καλό γιατί άλλα περιμέναμε και άλλα είδαμε. Πάντως το σύνολο είναι αρκετά ικανοποιητικό και προτείνεται ανεπιφύλακτα σε όλους τους τυχερούς κατόχους ενός CD-ROM. Σίγουρα αποτελεί και ένα πολύ καλό λόγο για να αγοράσετε ένα CD-ROM, αν δεν έχετε φυσικά, αλλά σίγουρα όχι τον μοναδικό. Αξίζει τον κόπο, αλλά τα χρήματα;

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Μια φράση πιστεύω ότι συνοψίζει τα πράγματα αρκετά ικανοποιητικά. Lucas Arts το μεγαλείο σου! Τι μπορεί να πει κανείς για το οπτικοακουστικό αριστούργημα που περιέχεται σε ένα και μόνο πλαστικό δισκάκι! Τα γραφικά του παιχνιδιού; Δε θα είναι υπερβολή αν σας πω ότι καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού έχετε την εντύπωση ότι πραγματικά λαβαίνετε μέρος στην ταινία. Η αποθέωση του rendering! Φοβερά πραγματικά τα γραφικά. Υπέροχοι χρωματισμοί, ολόκληρες σκηνές παρμένες κατευθείαν

από τις ταινίες ενώ η κίνηση είναι πραγματικά απίστευτη. Η ποικιλία των γραφικών σίγουρα κλέβει την παράσταση. Οτιδήποτε έχετε δει στις τρείς ταινίες υπάρχει και στο παιχνίδι. X-Wings, A-Wings, Y-Wings, TIE Fighters, TIE Interceptors, Star Destroyers, Scout Walkers, Imperial Walkers και ο κατάλογος συνεχίζεται ... Και να είσαστε σίγουροι ότι θα τα δείτε όλα. Βασικά το παιχνίδι περιστρέφεται γύρω από το X-Wing αλλά υπάρχουν και μερικά επίπεδα όπου είσαστε πεζός. Εκεί να δείτε rendering!
Η κίνηση βέβαια είναι λίγο περίεργη αλλά δε νομίζω ότι αυτό χαλάει και τόσο την όλη εικόνα του παιχνιδιού. Πάντως τρία επίπεδα είναι πραγματικά οπτικά αριστουργήματα. Σε κάποια φάση του παιχνιδιού, σχετικά νωρίς, ερχόσαστε αντιμέτωποι με ένα Star Destroyer το οποίο και πρέπει να καταστρέψετε. Εκεί να δείτε γραφικά και κίνηση. Το ωραίο της υπόθεσης είναι πως τηρούνται στο παιχνίδι σωστά οι αναλογίες. Δεν υπάρχει σύγκριση του Star Destroyer που αντιμετωπίζετε στο X-Wing με αυτό του Rebel Assault. Τα 1600 μέτρα μήκους του Star Destroyer δείχνουν εδώ όλο τους το μεγαλείο. Ας μην μιλήσω καλύτερα για το υπέροχο Imperial Walker που αντιμετωπίζετε στον παγωμένο Hoth ή για το "χαντάκι" μέσα στο οποίο πετάτε στην επιφάνεια του μεγαλειώδους Death Star. Αλλά τα γραφικά από μόνα τους δε θα μπορούσαν να δικαιολογήσουν την εντύπωση που έκανε το Rebel Assault σε όλα τα μήκη και πλάτη του κόσμου. Οχι βέβαια! Αλλά ο ήχος του παιχνιδιού ... Αχ αυτός ο ήχος! Τουλάχιστον εκπληκτικός! Αν έχετε παίξει το X-Wing τότε σίγουρα θα έχετε προσέξει ότι ο ήχος του δεν ήταν και τόσο καλός. Αλλά εδώ δε συμβαίνει κάτι τέτοιο. Η μουσική σε όλο το παιχνίδι είναι εκπληκτική, παρμένη κατευθείαν από τις ταινίες και παιγμένη από τη συμφωνική ορχήστρα του Λονδίνου ενώ το sampling είναι φοβερά ποιοτικό. Αλλά και τα ηχητικά εφφέ κυριολεκτικά "τσακίζουν κόκκαλα". Περάστε δίπλα από ένα TIE Fighter και θα ακούσετε το χαρακτηριστικότατο ήχο του. Ακούστε τα turbo lasers να βρυχώνται γύρω σας καθώς πετάτε στην επιφάνεια του Death Star. Φυσικά όλα τα cut scenes του παιχνιδιού έχουν άφθονη ομιλία πολύ υψηλής ποιότητας η οποία είναι σωστά "χρωματισμένη" και προσδίδει ένταση εκεί που πρέπει. Υπέροχα!







ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Και εδώ, δυστυχώς, αρχίζουν τα προβλήματα. Και λέω δυστυχώς διότι το Rebel Assault είναι από τα λίγα παιχνίδια που με έκαναν να στεναχωρηθώ ανακαλύπτοντας κάποιο μειονέκτημα. Και το μεγαλύτερο πρόβλημα του παιχνιδιού εντοπίζεται στον απαράδεκτο χειρισμό του. Ναι, ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι επιεικώς απαράδεκτος! Φοβερά ανακριβής και καθόλου φιλικός ο χειρισμός "κρεμάει" τον παίκτη συνεχώς καθιστώντας το παιχνίδι υπερβολικά "άκαμπτο" και αρκετά εκνευριστικό ενώ ταυτόχρονα ανεβάζει τη δυσκολία του στα ύψη. Είναι τουλάχιστον απαράδεκτο να πετάτε με διαστημόπλοιο και να κινείτε απλώς το στόχαστρο στο αλεξινέμιο του σκάφους σας και πάλι χωρίς το στόχαστρο να κινείται ομαλά. Κρίμα. Δυστυχώς όμως και το gameplay του Rebel Assault πάσχει αισθητά χωρίς όμως, πάλι καλά, να καταντά κουραστικό. Εχει όμως χοντρά προβλήματα σε αυτό τον τομέα. Σκεφτείτε ότι έπαιξα το παιχνίδι στο easy επίπεδο και παρ' όλα αυτά είναι ότι πιο δύσκολο έχω δεί ποτέ σε υπολογιστή, απαράδεκτα δύσκολο θα έλεγα. Και συν τοις άλλοις πρόκειται και για καθαρόαιμο arcade και αυτό σίγουρα χαλάει κάπως την εικόνα του παιχνιδιού. Ούτε λίγη ψευτο-εξομοίωση, γιατί; Οσον αφορά τη δυσκολία του παιχνιδιού. Οι αποστολές είναι αρκετά πολύπλοκες, οι αντίπαλοι υπεράριθμοι ενώ ο χειρισμός σίγουρα δε βοηθάει καθόλου την κατάσταση. Υπάρχουν κάποιο κωδικοί ώστε να μη χρειάζεται να το παίζετε κάθε φορά όλο από την αρχή αλλά δυστυχώς οι κωδικοί αυτοί είναι ελάχιστοι και δίνονται ανά "ενότητες", αρκετά σπάνια δηλαδή. Παρ' όλα αυτά όμως το παιχνίδι είναι τόσο στυλιζαρισμένο και σωστά δομημένο που καταντά αφόρητα εθιστικό. Ξεχνάς και χειρισμούς και δυσκολία και θες όλο και περισσότερο να δείς τι θα γίνει στη συνέχεια. Πάντως θα κατατάξω το Rebel Assault στην κατηγορία του Space Ace και των Dragon's Lair και αυτό διότι πρόκειται για ένα άψογο τεχνικά demo το οποίο δείχνει τις δυνατότητες του PC και του CD-ROM χωρίς όμως να προσφέρει πολλά στον παίκτη. Και είναι κρίμα γιατί περίμενα κάτι περισσότερο από μια εταιρία σαν τη Lucas Arts. Ομως είναι η πρώτη πραγματική προσπάθεια της εταιρίας στο χώρο των CD-ROM και σε τελική ανάλυση το αποτέλεσμα δεν είναι καθόλου άσχημο οπότε πιστεύω ότι μπορούμε χωρίς δεύτερη κουβέντα να της το συγχωρήσουμε.

ΑΝΤΟΧΗ 88%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Darth Vader (χε χε, πάλι το είπα!)

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	96
GAMEPLAY	85
ΓΕΝΙΚΑ	90

GAME REVIEW

HOUSE	WESTWOOD
FORMAT	PC/AMIGA
TEST	386/20
REQUIREMENTS	386/20, 2Mbytes XMS ή EMS

HAND OF FATE

ΤΟΥ **Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ**

Το παιχνίδι που παρουσιάζουμε δεν είναι άλλο από το KYRANDIA 2, το δεύτερο της σειράς των Fables and Fiends όπου φανερά επιρρεασμένο από το κινηματογραφικό NEVER ENDING STORY καλείστε να σώσετε τον κόσμο της KYRANDIA που εξαφανίζεται πέτρα προς πέτρα και σπιθαμή προς σπιθαμή. Μόνος ένας γενναίος ήρωας μπορεί να προλάβει την κατάσταση. Αυτή τη φορά όμως είναι γυναίκα! Μην σας απογοητεύει το γεγονός, δεν έχει καμμία σχέση με την κακομοίρα τη Rosella, η Zanthia είναι ικανή, ετοιμόλογη και δυναμική. Το παιχνίδι είναι μια νέα παραγωγή της Westwood Studios, μιάς εταιρίας που ξεκίνησε από το μηδέν και έφτασε στο Dune 2 και το HAND OF FATE. Οι συνεργάτες της VIRGIN ξεκίνησαν το 1984 στο πίσω μέρος ενός γκαράζ κάνοντας convertions παιχνιδιών άλλων. Ηταν από τους καλύτερους στην δουλειά τους και σύντομα νοίκιασαν γραφεία και προσέλαβαν υπαλλήλους. Ετσι απλά! Μετά κατάλαβαν ότι η αληθινή ομορφιά είναι να φτιάχνεις τα δικά σου παιχνίδια. Ετσι τα ιδρυτικά της μέλη, ο Brett Sperry και ο Louis Castle έψαξαν για παραγωγούς εταιρείες για τα πρωτοεμφανιζόμενα παιχνίδια τους. δεν μπορεί όλο και θα έχετε ακούσει ή ακόμα και παίξει τα πρώτα τους δημιουργήματα, το Battletech 1, το Hillsfar, το Dragonstrike και τα πλέον διάσημα Eye of the Beholder 1 και 2. Αυτή τη στιγμή μετά από την συνεργασία τους με την Virgin και αφού μετονομάστηκαν από Westwood Associates σε Westwood Studios απασχολούν 60 περίπου επαγγελματίες στο χώρο της κατασκευής παιχνιδιών. Ας μην ξεχνάμε ότι μόλις πρόσφατα μπήκε και στον χώρο των RPGs με το "διαφορετικό" Lands Of Lore.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ





Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Φυσικά υπάρχουν πολλοί καλύτεροι adventurάδες στο περιοδικό από μένα. Ομως το παιχνίδι μου άρεσε πραγματικά -όπως και το πρώτο μέρος του- και γι'αυτό ασχολήθηκα μαζί του. Δεν αποτελεί πρόκληση για τους προχωρημένους αλλά είναι απόλαυση για όλους. Βέβαια αν πρέπει να σταθώ σε κάποιο αρνητικό είναι στο σκαμπανέβασμα του gameplay που είναι εύκολο γενικά αλλά πετάει μερικά πολύ δύσκολα puzzles. Οπως ενώ στην αρχή βρίσκετε όλα τα αντικείμενα αμέσως μόλις φτάσετε μπροστά στον ποντικό που φυλάει τον θυσαυρό παθαίνετε πανικό γιατί πρέπει να κατασκευάσετε το πρώτο σας ξόρκι που δεν είναι καθόλου μα καθόλου εύκολο. Το ίδιο συμβαίνει και στον θησαυρό, είναι εύκολο να βρείτε όλα τα στοιχεία για το άνοιγμά του αλλά μαζεύονται πάνω του πολλοί γρίφοι. Κουραστικό μερικές φορές. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή:

Ξεκινάτε στο σπίτι της Zanthia όπου βλέπετε τα υπάρχοντά σας κατεστραμμένα. Πάρτε από το ράφι το μπουκάλι και ακόμα ένα κάτω από το χαλί. Δίπλα από το σπασμένο πιθάρι παίρνεις και το

Ισως ο καλύτερος χειρισμός σε παιχνίδι του είδους που έχουμε δει. Το mouse απλώς ακουμπάει τα αντικείμενα και δεν αλλάζει σχήμα. Αυτό σημαίνει ότι δεν σας βοηθάει και τόσο πολύ στο να βρείτε ποια αντικείμενα θα σας χρησιμεύσουν αλλά και δεν σας κουράζει. Με το ίδιο βελάκι περπατάει, με το ίδιο παίρνει αντικείμενα και με το ίδιο μιλάει. Οταν πάρετε ένα αντικείμενο ο κέρσορας παίρνει την μορφή του και μπορείτε είτε να το τοποθετήσετε στο inventory σας είτε να το χρησιμοποιήσετε πάνω σε άλλα αντικείμενα ή στον χώρο ή σε πρόσωπα που υπάρχουν εκεί. Υπάρχει μπόλικο interaction με τον χώρο και τα συστατικά του sprites και αυτό κάνει τα πράγματα πιο διασκεδαστικά και εύκολα. Ενα πλεονέκτημα του παιχνιδιού είναι η ελευθερία κίνησης στον κόσμο της Kyrandia όπου θα σας δωθεί η ευκαιρία να δοκιμάσετε σχεδόν τα πάντα. Μερικές φορές αυτό είναι διαφωτιστικό ενώ άλλες μοιραίο!

ΓΡΑΦΙΚΑ-ΗΧΟΣ

Μερικά από τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αληθινά εντυπωσιακά. Ειδικά στην εισαγωγή. Θα μου πείτε ότι τα έχετε δει σχεδόν όλα με τα εκατοντάδες adventures που κυκλοφορούν αλλά αρκεί να κοιτάξετε τις οθόνες μας για να πάρετε μια γεύση. Πολλά χρώματα, όχι σκοτεινά σαν του Gabriel αλλά ζωντανά και ανάλογα με την περίπτωση. Η ανάλυση των γραφικών είναι 320*200 με 256 χρώματα αλλά ο σχεδιασμός των sprites και η κίνησή τους το κάνουν ακόμα πιο εντυπωσιακό. Ζώα, φυτά και αντικείμενα κινούνται (το καζάνι σας για παράδειγμα δείχνει να έχει διάφορα όντα μέσα του) ενώ αν δοκιμάσετε να ακουμπήσετε την ίδια την πρωταγωνίστρια θα ακούσετε διάφορα! Γενικά είναι ένα παιχνίδι γρήγορο (οι οθόνες για παράδειγμα αλλάζουν αστραπιαία) χωρίς ιδιαίτερες τεχνικές απαιτήσεις.



blueberry. Μιλήστε στο ποντικάκι (τον Faun). -Βγείτε αριστερά Μαζέψτε το blueberry που βρίσκεται έξω από την πόρτα σας και αγγίξτε τα μάτια μέσα στο νερό (ΧΑ)

-Πάνω Πάρτε το μανιτάρι κάτω από το δέντρο.

-Αριστερά Κοιτάξτε μέσα στον κορμό του δέντρου όπου βρίσκεται το σχολικό σας βιβλίο μαγείας. Ξεφυλίστε το.

-Πάνω Στη μέση του μονοπατιού είναι μια κλιματσίδα, πάρτε την. Πάρτε και το χόρτο που είναι λίγο πιο πάνω, Αχά, είναι ένα κρεμμυδάκι.

-Πάνω Αυτός είναι ο Ferry man. Μιλήστε του.

-Δεξιά Μιλήστε στους ψαράδες.

-Δεξιά Θα εμφανιστεί ο φίλος σας Marko με το τεράστιο ΧΕΡΙ του. Μιλήστε στο κακομοίρη. Από το κέντρο της οθόνης μαζέψτε ακόμα ένα κρεμμυδάκι.

-Μπείτε στην καλύβα του Herb.

Το μέρος είναι εξωπραγματικό. Πάρτε το φυαλίδιο από τον πάγκο του Herb και να θυμάστε ότι μπορείτε να έρχεστε εδώ και να παίρνετε φυαλίδια όποτε θέλετε. Πάρτε επίσης το τσουβάλι με το plant food και το σκαμνί ανάμεσα από τα βατραχάκια. Μιλήστε στον φίλο μου τον Herb.

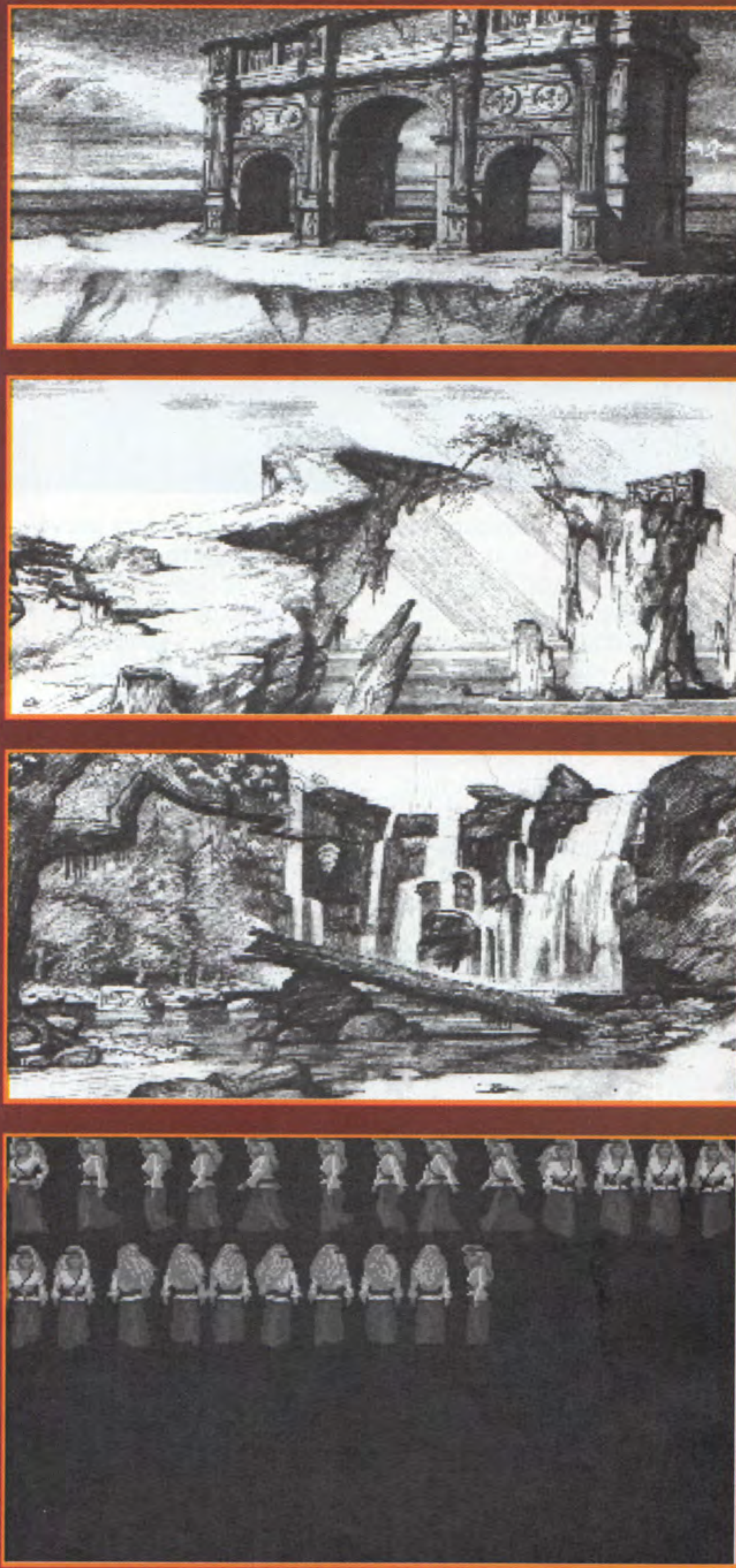
-Βγείτε δεξιά.

-Κάτω

-Αριστερά

Κινούμενη άμμος, αλλά αρκεί να σπρώξετε τον πριονισμένο δέντρο. Πάρτε και το κλειδί από το





ΑΠΟ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΟΥ HAND OF FATE



σαύρα Toadstool, σημαίνει μανιτάρι αλλά και "σκαμνί βατράχου"!
Αφού ρίξετε τα 5 αυτά στοιχεία μέσα στο καζάνι χρειάζεστε ζεστό νερό. υπάρχουν αρκετοί τρόποι για να το βρείτε αλλά ο πιο βολικός στην οθόνη που βρίσκεστε είναι να πάρετε ένα άδειο φυαλίδιο και να μαζέψετε ατμό. Ρίξτε το ζεστό νερό τώρα στο καζάνι. Γεμίστε 3 φυαλίδια με υγρό από το καζάνι.
-Κάτω -Δεξιά -Δεξιά -Δεξιά -Κάτω

σκελετό, δεν θα το χρειαστεί άλλο!
-Αριστερά
Θα βγει ένας κροκόδειλος στην όχθη. Αν θέλετε μπορείτε να τον χαιδέψετε αλλά να θυμάστε πως το δις εξαμαρτείν. Δώστε του τώρα ένα κρεμμύδι. Σαν τυπικός κροκόδειλος θα κλάψει. Μαζέψτε τα δάκρυά του σε ένα φυαλίδιο. Στο δέντρο ακριβώς πίσω σας υπάρχει μια κουφάλα. Ερευνήστε την. Βρίσκετε το μικρό καζάνι σας. Αρκεί για να φτιάξετε τα πρώτα σας spells.

-Πάνω
Στο αριστερό πάνω μέρος της οθόνης βλέπετε έναν βράχο. Μαζέψτε τον. Τώρα είσαστε έτοιμοι να φτιάξετε το πρώτο σας ξόρκι. Ανοίξτε το βιβλίο στο Swampsnake Potion. Ανοίξτε το βιβλίο στο αντίστοιχο ξόρκι και διαβάστε,
Windy Woof, αυτό πρέπει να είναι η κλιματσίδα που κινείται Smell of Eggs, τι άλλο από το sulphur rock που μόλις μαζέψατε Onion, το κρεμμυδάκι Lizard tears, και ο κροκόδειλος είνα

Πάρτε πάλι μια κλιματσίδα και ένα κρεμμυδάκι. Σ'αυτό το σημείο να πούμε ότι το παιχνίδι είναι φτιαγμένο έτσι ώστε μόλις χρησιμοποιείτε κάποιο απαραίτητο αντικείμενο να το ξαναβρίσκεται στον δρόμο σας. -Κάτω: Ο Marko έχει προβλήματα. μιλήστε του και ύστερα δώστε στο φυτό το plant food. ο Marko ελευθερώνεται και προτίθεται να σα βοηθήει. Σιγά την βοήθεια!
-Πάνω -Πάνω -Δεξιά -Δεξιά
-Δεξιά μέσα στην σπηλιά.
-Ξυπνήστε τον ποντικαρά. Πιείτε ένα swampsnake potion. Χα, time enough for the earth in the grave. Στην επόμενη οθόνη είναι η τεράστια νεκροκεφαλή που φυλλάει το θυσαυρό. Ξέρω, ξέρω δεν σας μίλησα για τις πυγολαμπίδες. Την άλλη φορά...



ΑΝΤΟΧΗ 88%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Το SeaWolf σίγουρα υπερέχει

ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	91
ΓΕΝΙΚΑ	88

GAME REVIEW

HOUSE	PRESTIGE
FORMAT	PC, AMIGA
TEST	PC 486, AMIGA 500
REQUIREMENTS	AMIGA: ALL AMIGA, KICKSTART 1,3 ΚΑΙ ΑΝΩ PC: 286, 560k RAM, VGA, 3,5' drive

DOOFUS

ΤΟΥ **A. GORE Κοτζιά**

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Μιά σχετικά καινούργια εταιρεία που ακούει στο όνομα Prestige, είναι υπεύθυνη γιά τη δημιουργία του παιχνιδιού Doofus. Η έδρα της εταιρείας αυτής βρίσκεται στην Γερμανία, και σύμφωνα με αυτό το παιχνίδι έχουμε πολλά να περιμένουμε απ'αυτήν, στο άμεσο μέλλον. Οπως θα παρατηρήσατε στον πίνακα έχουμε στην διάθεση μας και τα δύο Formats του παιχνιδιού. Αν και το παιχνίδι είναι Arcade η έκδοση γιά PC είναι σαφώς καλύτερη. Εμείς πιστεύουμε ότι στην Amiga δεν δόθηκε τόση προσοχή που δόθηκε στον PC αυτό δεν σημαίνει ότι στην Amiga το παιχνίδι δεν μετράει, απλά στον Pc είναι καλύτερο.

ΓΕΝΙΚΑ

Ενα καλό και ολοκληρωμένο παιχνίδι είναι και το Doofus. Η Prestige δηλώνει με την δημιουργία του παιχνιδιού ότι μας περιμένουν ακόμα καλύτερα στο μέλλον. Ο ήχος, τα γραφικά, το gameplay, και η αντοχή κινούνται σε ένα ικανοποιητικό επίπεδο. Ο πίνακας βαθμολογίας είναι για την PC έκδοση. Αφαιρέστε από όλα τα χαρακτηριστικά εκτός του ήχου, και της αντοχής 5 μονάδες και θα δείτε την βαθμολογία γιά την Amiga.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η ιστορία έχει ως εξής: Ενα απόγευμα ο Tim περπατούσε ανέμελα με τον σκύλο του προς το σπίτι του. Καθώς λοιπόν προχωρούσε γίνεται μία έκρηξη και ο Tim χάνει ξαφνικά τις αισθήσεις του. Οταν ξυπνάει παρατηρεί ότι βρίσκεται σε ένα κόσμο αλλοιώτικο και μυστήριο. Περίεργα φυτά, και ακόμα πιό περίεργα ζώα είναι μερικά από αυτά που μπορεί να δεί. Δεν φτάνουν όλα αυτά , το μέρος είναι γεμάτο παγίδες κάνοντας την εξερεύνηση επικίνδυνη. Τουλάχιστον έχει μαζί του τον "αμπντάλη" αλλά πιστό του σκύλο Doofus. Ο Tim με την βοήθεια του σκύλου του Doofus πρέπει να βρεί γρήγορα μιά διέξοδο από αυτόν τον περίεργο κόσμο με τα κάστρα, και τα περίεργα πλάσματα, γιατί άμα αργήσει να πάει σπίτι του, ποιός ακούει τις φωνές της μάνας του. Σχόλια συντάκτη "Ενα απ'τα πιό απαίσια, και ηλίθια σενάρια που έχει γραφτεί"





ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ

Το παίχνιδι είναι ένα Platform Arcade με πολλά επίπεδα, και πολλούς εχθρους. Το στήσιμο των πλατφορμών, και γενικότερα των πράγμάτων είναι τελείως διαφορετικό από αυτό της Amiga. Το Sprite

σας είναι ο Tim ο οποίος ακολουθείται απ'τον κόπρο του, Doofus. O Doofus κάνει ακριβώς τις ίδιες κινήσεις με σας. Αν γιά παράδειγμα πηδήξετε πάνω, ο Doofus μετά απο κλάσματα δευτερολέπτου θα σας ακολουθήσει. Αν ο σκύλος σας χτυπήσει, αυτόματα χάνετε και εσείς.

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι πολύ εύκολος και ευχάριστος. Ο ήρωας σας ανταποκρίνεται αμέσως στις εντολές που του δίνετε ανεβάζοντας και άλλο το αρκετά καλό Gameplay του παιχνιδιού. Η αντοχή "αντέχει" αρκετά αφού όπως είπαμε και προηγουμένως το παιχνίδι αποτελείται από πολλά και μεγάλα επίπεδα.

Μετά το πέρασμα του κάθε επιπέδου μαθαίνετε και τον κωδικό του έτσι ώστε όταν το θελήσετε να έχετε πρόσβαση στο επίπεδο που χάσετε. Ολα αυτά που προαναφέραμε ισχύουν και γιά την Amiga και για τον PC. Το μόνο που αλλάζει είναι η λίγο ανώτερη PC έκδοση του παιχνιδιού.

ΓΡΑΦΙΚΑ PC

Τα γραφικά του PC είναι κατά πολύ ανώτερα από αυτά της Amiga. Εκτός απ'το κυρίως παιχνίδι υπάρχουν πολλές διαφορές. Το Doofus διαθέτει αρκετές εισαγωγικές εικόνες όπου η Amiga δεν έχει. Στο κυρίως παιχνίδι παρατηρούμε μεγάλα και πολύχρωμα Sprites. Το φόντο του παιχνιδιού είναι πολύχρωμο και αρκετά καλό. Τα χρώματα είναι πάρα πολλά και πάρρα πολύ καλά τοποθετημένα. Το Animation του sprite μπορεί να είναι γρήγορο αλλά όχι και τόσο ομαλό. Αντίθετα το Scrolling ρολλάρει ομαλά και δεν κουράζει τον θεατή. Γενικότερα θα λέγαμε ότι τα γραφικά στην έκδοση για PC είναι αρκετά καλά και ικανοποιητικότατα.



ΓΡΑΦΙΚΑ AMIGA

Τα γραφικά στην Amiga είναι συγκριτικά με αυτά του PC, απογοητευτικά. Αν δεν είχα δει την έκδοση γιά PC θα έλεγα ότι είναι αρκετά καλά, όταν όμως είδα το Doofus παρατήρησα αρκετές διαφορές εις βάρος της Amiga.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Αν έχετε PC σίγουρα χρειάζεστε ένα καλό Arcade. Το Doofus είναι ότι πρέπει. Αν έχετε Amiga το Doofus είναι ένα καλό παιχνίδι αλλά όχι ένα απ'τα καλύτερα.

Πιό μικρά Sprites και λιγότερο προσεγμένο σχέδιο είναι τα χαρακτηριστικά του Doofus στην Amiga. Επίσης αν και πολλά τα χρώματα είναι λάθος τοποθετημένα κάνοντας το παιχνίδι πιο "γλυκανάλατο" από ότι είναι. Παρ'όλα αυτά το Animation των sprite είναι πολύ ομαλό και ευχάριστο.



Το ίδιο ισχύει και γιά το scrolling. Κλείνοντας θα έλεγα ότι τα γραφικά στην Amiga είναι καλούτσικα, αλλά θα μπορούσαν να είναι πολύ καλύτερα. Αυτό είναι καθαρά ευθύνη των προγραμματιστών.

ΗΧΟΣ

Στην Amiga ο ήχος είναι κρυστάλλινος και καθαρότατος. Δυνατά Bit, και πολλά όργανα πλαισιώνουν το παιχνίδι. Πολλά μουσικά θέματα τα οποία εναλάσσονται ανάλογα με το επίπεδο που είστε. Το μόνο κακό είναι ότι τα μουσικά θέματα αυτά χάνουν σε φαντασία και ακούγονται λίγο "χαζοχαρούμενα". Στον PC μπορεί τα μουσικά θέματα να είναι πολύ πιο ατμοσφαιρικά αλλά χάνουν στην ποιότητα του ήχου Γενικότερα θα λέγαμε ότι ο ήχος και στα δύο μηχανήματα είναι ισάξιος δηλαδή αρκετά καλός αν αναλογιστούμε ότι και στις δύο εκδόσεις υπαρχουν μειονεκτήματα.

ΑΝΤΟΧΗ

80%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Μια καλή και συντηρητική επιλογή.

ΓΡΑΦΙΚΑ	89
ΗΧΟΣ	88
GAMEPLAY	86
ΓΕΝΙΚΑ	86

GAME REVIEW

BENEATH

HOUSE	VIRGIN
FORMAT	PC, AMIGA
TEST	486DX/40-Compro Sound Pro

Του **Π. ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΥ**

Πιστεύω πως οι περισσότεροι από εσάς θυμούνται τη Revolution Software, την ομάδα προγραμματιστών που κατασκεύασε το Lure of the Temptress, εκείνο το πολύ συμπαθητικό adventure που κυκλοφόρησε πριν από αρκετό καιρό για την AMIGA και το PC. Η Revolution Software λοιπόν είναι υπεύθυνη και για το νέο mega-hit που έκανε αυτό τον καιρό την εμφάνιση του και στην ελληνική αγορά. Ναι, το Beneath a Steel Sky έχει ήδη τεράστια επιτυχία στο εξωτερικό και κάτι τέτοιο αναμένεται να συμβεί και εδώ. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή. Σύμφωνα με τη Virgin οι υπεύθυνοι για την κατασκευή του Beneath a Steel Sky πήραν το σύστημα virtual theater που είχε χρησιμοποιηθεί με επιτυχία στο Lure of the Temptress και το επανασχεδίασαν ώστε να βελτιωθεί και να γίνει ακόμα πιο απλός ο χειρισμός του παιχνιδιού. Αλλά ο επαγγελματισμός των σχεδιαστών του παιχνιδιού δε σταματάει εκεί. Υπάρχουν στο παιχνίδι πάνω από 100 διαφορετικές τοποθεσίες δηλαδή το Beneath a Steel Sky είναι παραπάνω από διπλάσιο σε μέγεθος από τον προκάτοχο του. Το χεράκι του όμως έβαλε και ο Dave Gibbons, διάσημος σχεδιαστής comic, ο οποίος έγραψε και σχεδίασε το υπέροχο κόμικ που περιέχεται στη συσκευασία του παιχνιδιού αλλά ήταν και ο κύριος υπεύθυνος για τα καρτουνίστικα γραφικά που είναι διάσπαρτα σε ολόκληρο παιχνίδι. Ας δούμε όμως πως όλα αυτά τα στοιχεία συνδυάστηκαν και αν ολόκληρο το σύνολο επιτρέπει θριαμβολογίες και επαίνους.



ΓΕΝΙΚΑ

Ενα από τα καλύτερα adventures που μπορείτε να βρείτε αυτή την εποχή. Σίγουρα καλύτερο από το Innocent until Caught και φυσικά πολύ ανώτερο από όλα τα Space Quests. Ενα υπέροχο μείγμα έξοχων γραφικών, μεστού και άκρως διασκεδαστικού gameplay και πλήρους σεναρίου το οποίο σίγουρα θα ικανοποιήσει και τους πιο απαιτητικούς. Αφήστε λοιπόν τις μετριότητες της Sierra και παίξτε και κανένα adventure της προκοπής! Μιλάμε για το Blade Runner των υπολογιστών ...

ΣΕΝΑΡΙΟ

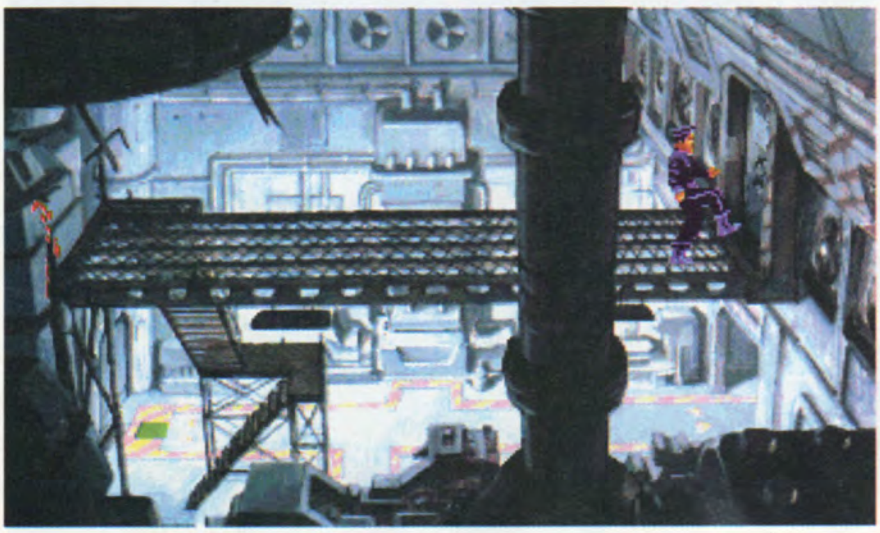
Σε ένα όχι και τόσο μακρινό μέλ-

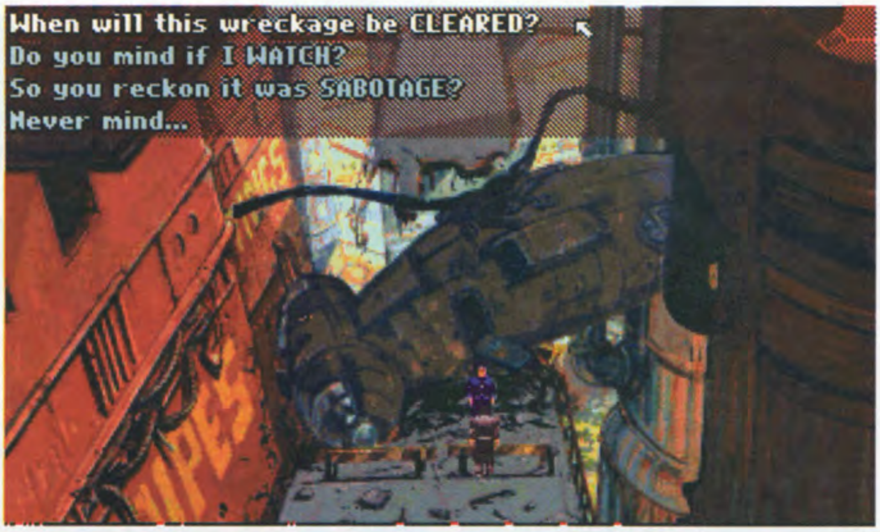


A STEEL SKY

λον πολλές ζωές ενδέχεται να αλλάξουν ολοκληρωτικά. Οι πολιτικές κυβερνήσεις έσβησαν μέσα στο κοινωνικο-πολιτικό χάος για να αντικατασταθούν από αδίστακτες πολυεθνικές εταιρίες, η κάθε μια με το δικό της "έμβλημα" και τα συμφέροντα της ανά τον κόσμο. Αναπόφευκτος ήταν ο "πόλεμος" μεταξύ των εταιριών αλλά το ίδιο αναπόφευκτη ήταν και η οικολογική καταστροφή που ακολούθησε. Το οξυγόνο χάνεται με ταχύτατους ρυθμούς ενώ η φύση "πνέει τα λοίσθια". Η πλειοψηφία του πληθυσμού έχει εγκατασταθεί σε κολοσσιαίες μεταλλικές πόλεις ενώ οι ερημιές που περιβάλλουν αυτές τις πόλεις είναι τόποι εξορίας, πιο γνωστές με το όνομα "Το Χάσμα". Στο χάσμα ανακαλύπτουμε και τον ήρωα αυτής της περιπέτειας. Αποκλείστηκε εκεί σε πολύ μικρή ηλικία όταν συνετρίβη το ελικόπτερο που μετέφερε τον ίδιο και τη μητέρα του η οποία δυστυχώς δεν έζησε. Απ' όσο μπορεί να θυμηθεί ο Robert Foster ζούσε πάντα στο χάσμα ανάμεσα σε ανθρώπους οι οποίοι προτίμησαν την απομόνωση του χάσματος από την υποκρισία και την υποταγή των πόλεων. Μια ζωή ήσυχη και αρμονική η οποία όμως πολύ σύντομα θα άλλαζε δραματικά. Ελικόπτερα της στρατιωτικής αστυνομίας προσγειώνονται καταμεσής στο μικρό χωριό και οι επιβάτες τους απαγάγουν τον Foster και ισοπεδώνουν το χωριό. Μόλις όμως το ελικόπτερο που μεταφέρει τον Foster φτάνει τις παρυφές της πόλης κάποια ανεξήγητη μηχανική βλάβη αναγκάζει τον πιλότο να πέσει σε ένα από τα κτίρια. Ο Foster φυσικά αποδρά και από εδώ και πέρα αναλαμβάνετε εσείς. Είσαστε, σαν Foster φυσικά, αποκλεισμένοι στο υψηλότερο επίπεδο του κτηρίου και πρέπει να βρείτε το σωστό δρόμο ανάμεσα σε πανύψηλα κτίσματα ώστε να επιστρέψετε στο χάσμα. Ομως τα πράγματα δεν είναι τόσο απλά. Η μυστική αστυνομία υπό τις διαταγές του ανελέητου Reich έχει εξαπολύσει κυνηγητό για τη σύλ-







ληψη σας ενώ ο ίδιος ο Reich σας αποκάλεσε επανειλλημένα Overmann. Γιατί; Ποιοί οι λόγοι που ώθησαν τη μυστική αστυνομία στην απαγωγή σας; Ποιός είναι ο μυστηριώδης κεντρικός υπολογιστής που κατευθύνει την κάθε κίνηση σε ολόκληρη την πόλη και γιατί σας προστατεύει; Τι θέλει από εσάς ο Reich και οι άντρες του και γιατί το όνομα Overmann σας φαίνεται τόσο αόριστα γνωστό; Αυτά είναι μερικά από τα ερωτήματα τα οποία θα πρέπει να απαντήσετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και πριν φτάσετε στο εξαιρετικά αποκαλυπτικό και καταστροφικό φινάλε. Μοναδική βοήθεια θα έχετε από το πιστό σας ρομποτάκι τον Joey ο οποίος έχασε κατά τη διάρκεια της απαγωγής το κέλυφος του αλλά θα χρειαστεί να τοποθετήσετε την πλακέτα του σε πολλά ρομπότ κατά τη διάρκεια της περιπέτειας. Πάντως να είστε σίγουροι ότι η βοήθεια του Joey θα αποδειχθεί ανεκτίμητη. Σεναριακά λοιπόν το Beneath a Steel Sky στέκει πάρα πολύ καλά με σωστή ατμόσφαιρα αλλά και τεκμηρίωση ενώ η εξέλιξη του είναι πολύ σωστή και ομαλή.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τι ομορφιές είναι και τούτες; Τελικά με κάτι τέτοια παιχνίδια αποδεικνύεται πανηγυρικά η άποψη μου περί digitized γραφικών. Δηλαδή ότι τα digitized όσο καλής ποιότητας και να είναι (για δισκέττες μιλάμε, όχι για CD-ROM) δεν είναι δυνατό να συναγωνιστούν την "τέχνη", δηλαδή χειροποίητα γραφικά τα οποία έχουν δημιουργηθεί και εκτελεστεί με το σωστό τρόπο. Και τα παιχνίδια που αποδεικνύουν κάτι τέτοιο είναι μετρημένα στα δάκτυλα του ενός χεριού. Αυτή τη στιγμή μπορώ να θυμηθώ μόνο το Shadow of the Comet (άντε πάλι!), το Gabriel Knight, το Hand of Fate, το Day of the Tentacle και φυσικά το Beneath a Steel Sky. Αλλά ας δούμε πιο συγκεκριμένα το τελευταίο. Αρχίζω από τον ίδιο τον Foster ο οποίος είναι πραγματικά απίθανος. Θυμίζει αρκετά τον Harrison Ford στο Blade Runner. Ιδίως αν διαβάσετε το κόμικ θα δείτε ότι είναι μέγας "τυπάς" με τη μαύρη μακριά καμπαρτίνα. Γενικά όμως όλα τα γραφικά του παιχνιδιού θυμίζουν αρκετά το Blade Runner αλλά όχι όσο το Bloodnet το οποίο είναι σχεδόν ίδιο με την κορυφαία cyberpunk ταινία όλων των εποχών. Σκοτεινά χρώματα τα οποία σε συνδυασμό με την επαγγελματική δουλειά που έχει κάνει ο Dave Gibbons στα backgrounds δημιουρ-







γούν μια απίθανη ατμόσφαιρα. Τα sprites του παιχνιδιού είναι πολύ όμορφα σχεδιασμένα ενώ το καθένα έχει τη δική του ξεχωριστή οπτική "ταυτότητα" και συμπεριφέρεται με διαφορετικό τρόπο. Αλλά και χιούμορ υπάρχει αλλά ευτυχώς σε σωστές δόσεις, χωρίς να είναι υπερβολικό και να καταντά γελοίο. Γενικά τα γραφικά του παιχνιδιού είναι υπέροχα αλλά δε συμβαίνει το ίδιο και με τον ήχο. Υπάρχουν κάποια καλά μουσικά θέματα και λίγα αξιοπρεπή ηχητικά εφφέ αλλά τίποτα άλλο. Βρισκόμαστε ήδη στα μισά του 1994 και δεν υπάρχει πλέον καινούριο παιχνίδι που να μην περιέχει, έστω και μόνο στη εισαγωγή, ομιλία. Αλλά δεν είναι μόνο αυτό. Ούτως ή άλλως μπορούμε να ζήσουμε και χωρίς ομιλία. Γενικά ο ήχος του παιχνιδιού, απ' όλες τις απόψεις, είναι αρκετά "άχρωμος", του λείπει η ποικιλία και η εναρμόνιση με τα γραφικά. Δε νομίζω όμως ότι ο ήχος και μόνο είναι ικανός να "στιγματίσει" αυτό το υπέροχο παιχνίδι.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Εδω είναι το "ζουμί" όλου του παιχνιδιού. Ανέφερα στην εισαγωγή το σύστημα virtual theater που χρησιμοποίησε η Revolution Software στο Lure of the Temptress αλλά και στο Beneath a Steel Sky. Τελικά το αποτέλεσμα είναι άψογο. Ο χειρισμός είναι ότι πιο απλό, μετά από το Hand of Fate, έχουμε δει ποτέ σε adventure. Ο κέρσορας έχει σχήμα σταυρού και δε χρειάζεται να τον μεταβάλλετε καθόλου, κάνει όλες τις λειτουργίες με ένα απλό κλίκ. Υπέροχο! Οτι πιο απλό έχουμε συναντήσει μέχρι σήμερα. Σίγουρα ο χειρισμός του Beneath a Steel Sky είναι υπέροχα φιλικός και απλός και θα ικανοποιήσει απόλυτα τους πάντες. Αλλά και το gameplay κυμαίνεται στα ίδια υψηλά, αν όχι σε υψηλότερα, επίπεδα. Η ροή του παιχνιδιού είναι πολύ





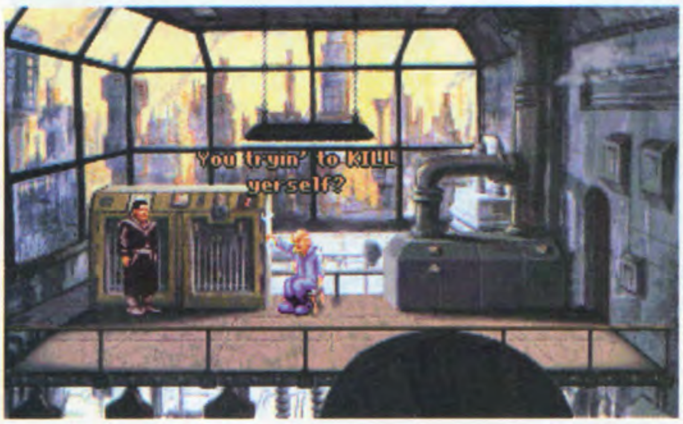




ομαλή και σωστή χωρίς κενά και ασάφειες ενώ το σενάριο εξελίσσεται με σωστό ρυθμό, αποκαλύπτοντας αρκετά αλλά και αποκρύπτοντας κάποια πράγματα ώστε να κρατάει το ενδιαφέρον του παίκτη αμείωτο από την αρχή εως το τέλος. Το χιούμορ είναι διάχυτο, κυρίως στους διαλόγους του Foster με τον Joey, αλλά σε σωστές δόσεις. Γενικά το Beneath a Steel Sky είναι ένα κράμα δράσης, μυστηρίου αλλά και χιούμορ σε σωστές αναλογίες. Επειδή είμαι στις καλές θα σας δώσω ένα "σπρώξιμο", μια βοήθεια ώστε να ξεκινήσετε το παιχνίδι χωρίς προβλήματα. Αλλά και να κολλήσετε μην ανησυχείτε, σύντομα θα δημοσιεύσω, μέσω του SpellShop, την πλήρη λύση του παιχνιδιού. Προς το παρόν όμως ...

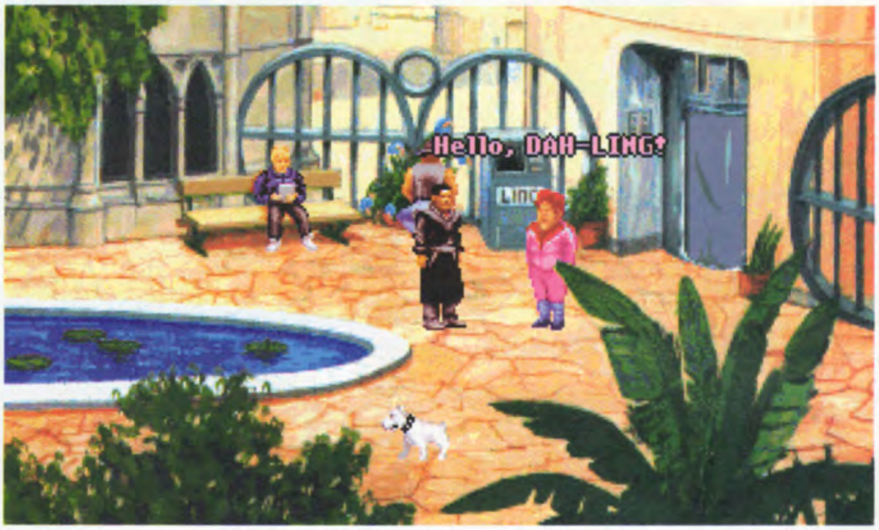
ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ BENEATH A STEEL SKY

Πάνω στην σιδερένια πλατφόρμα εντοπίστε το rung στον αριστερό τοίχο και πάρτε τον σιδηρολοστό. Παραβιάστε την πόρτα δεξιά με τον λοστό. Μόλις φύγει ο διώκτης σος κατεβήτε τις σκάλες και πηγαίνετε μία οθόνη δεξιά. Ψάξτε τα πεταμένα σιδηρικά μέχρι να εντοπίσετε το robot shell. Τοποθετώντας το circuit board στο robot shell ενεργοποιείται ο Joey το πιστό σας ρομποτάκι. Προχωρήστε μία οθόνη δεξιά και μιλήστε στον άνδρα (Hobbins) και στον Joey. Επιστρέψτε μία οθόνη αριστερά και ανεβήτε στο lift. Μόλις εμφανισθεί ο Hobbins πηγαίνετε γρήγορα δεξιά ανοίξτε το cupboard και πάρτε το γαλλικό κλειδί.Επιστρέψτε δεξιά ελέγξετε το transporter και ρωτήστε Hobbins για την βλάβη στο transporter. Διατάξτε τον Joey να επιδιορθώσει το transporter. Μόλις επιστρέψει ο transporter και αφήσει το φορτίο στο lift, κατεβήτε γρήγορα κάτω από την καταπακτή που άνοιξε. Ελέγξτε την πόρτα και την κλειδαριά και όταν έλθει ο Joey μιλήστε του και διατάξτε τον να ανοίξει την πόρτα. Μετά το interactive ερευνώντας το πτώμα βρίσκετε την μαγνητική κάρτα. Από την ανοιχτή πόρτα ανεβήτε επάνω, προχωρήστε μία οθόνη δεξιά και μπείτε στην ανοιχτή πόρτα. Μιλήστε στην γυναίκα (Anita). Μόλις εμφανισθεί ο αρχιεπόπτης Lamp και διώξει την Anita, πέστε του ότι είστε της ασφαλείας και προχωρήστε μία οθόνη δεξιά. Σταματήστε την παραγωγή τοποθετώντας το γαλλικό κλειδί στα γρανάζια. Ξαναπάρτε το γαλλικό κλειδί και επιστρέψτε αριστερά.





Ξεσφίξτε με το γαλλικό κλειδί το κέλυφος του ακινητοποιημένου πλέον ρομπότ παραγωγής, μιλήστε στον Joey και τοποθετήστε το καινούργιο κέλυφος στον Joey. Επιστρέψτε δεξιά. Αν προσπαθήσετε να μπήτε στην αποθήκη πάνω αριστερά ενεργοποιούνται οι sensores στην είσοδο και ο υπάλληλος σας απαγορεύει την είσοδο. Γι' αυτό στείλτε τον Joey να ελέγξει την αποθήκη. Οταν επιστρέψει ο Joey μιλήστε του και στείλτε τον πάλι στην αποθήκη για να εξουδετερώσει τον ηλεκτρικό πίνακα. (Εδώ το πρόγραμμα εμφανίζει σπάνια ένα bug. Παρότι ο Joey εξουδετέρωσε το fuse box οι sensores εξακολουθούν να είναι ενεργοποιημένοι και το παιχνίδι οδηγείται σε αδιέξοδο. Γι' αυτό καλό είναι να έχετε σώσει λίγο πρίν.) Μόλις επιστρέψει ο Joey, μπήτε στην αποθήκη σηκώστε το gangway και πάρτε από το πάτωμα το putty. Βγήτε από την αποθήκη. Επειδή ο υπάλληλος σας εμποδίζει να πάτε δεξιά, βγήτε στον κεντρικό διάδρομο και πηγαίνετε στο ηλεκτρολογείο. (Το τελευταίο αριστερά δωμάτιο). Χαλαρώστε με το γαλλικό κλειδί τα δύο buttons στο δεξιό panel και διατάξτε τον Joey να πιέσει το δεξιό button ενώ σεις πιέστε ταυτόχρονα το αριστερό. (Ερώτημα: Γιατί όλοι οι ηλεκτρολόγοι στις φάμπρικες κοιμούνται κατά την διάρκεια της βάρδιας τους?). Μόλις ξυπνήσει και φύγει ο ηλεκτρολόγος πιέστε το switch στον πίνακα ελέγχου αριστερά και πάρτε τον λαμπτήρα. Τοποθετήστε στην θέση του λαμπτήρα το εκρηκτικό (putty) και πιέστε ξανά το switch. Μετά την έκρηξη κατεβάστε το διακόπτη στην θυρίδα που άνοιξε. Πηγαίνετε στο ασανσέρ. Ελέγξτε το κόκκινο καλώδιο στο δεξί μέρος της οθόνης και διατάξτε τον Joey να το κόψει. Τοποθετήστε την την μαγνητική κάρτα στο slot του ασανσέρ και κατεβείτε στο Belle Vue. Η συνέχεια επί του μόνιτορ...









...



ΑΝΤΟΧΗ

90%



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Υπέροχα διασκεδαστικό!

ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	94
ΓΕΝΙΚΑ	92

SHANGHAI FOR WINDOWS

GAME REVIEW

HOUSE	ACTIVISION
FORMAT	PC
TEST	486DX2

ΤΟΥ **DEREK DELA FUENTE**

Πρώτα απ' όλα πρέπει να ομολογήσω ότι αν έπρεπε να επιλέξω ένα και μόνο παιχνίδι για να αγοράσω τότε αυτό μάλλον θα ήταν το Shanghai. Εχοντας παίξει "εως θανάτου" την πρώτη έκδοση και έχοντας την έκδοση για SNES το Shanghai είναι ένα από τα λίγα παιχνίδια που με διασκεδάζουν πραγματικά. Αν δεν έχετε ξαναπαίξει ποτέ Shanghai και υποπτεύεστε ότι είναι υπερβολικά πολύπλοκο τότε κάνετε τεράστιο λάθος. Οπως και με την πασιέντζα το Shanghai είναι από τα παιχνίδια που μπορείτε να παίζετε για πέντε λεπτά ή για πέντε ώρες και πραγματικά δεν έχει σημασία αν είστε έμπειρος ή αρχάριος παίκτης, με κάθε παιχνίδι θα ανακαλύπτετε ότι γινόσαστε συνέχεια καλύτερος. Μια απλή εξήγηση του παιχνιδιού είναι ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι "ζευγών". Οχι ότι παίζεται απαραίτητα από ζευγάρια, απλά στην οθόνη εμφανίζονται κάποια "τουβλάκια" με διάφορα σχέδια και πρέπει να ενώνετε δυο τουβλάκια με το ίδιο σχέδιο κάθε φορά μέχρι να κλείσουν όλα. Υπάρχουν πάνω από 200 τουβλάκια στην οθόνη οπότε το κάθε παιχνίδι μπορεί να κρατήσει για ώρες. Επειδή το παιχνίδι είναι αρκετά απλό η Activision φρόντισε να το κάνει πιο ενδιαφέρον προσθέτοντας μερικά ειδικά ηχητικά εφφέ. Αν για παράδειγμα τα τουβλάκια που κλείνετε έχουν παράσταση φύλλων επάνω τους τότε ακούτε τον άνεμο να φυσάει. Πολύ καλό! Επίσης ορισμένες παραστάσεις έχουν και animation! Υπάρχουν δεκατρία διαφορετικά sets αλλά αυτό με τα κινέζικα ιδεογράμματα είναι σίγουρα το καλύτερο αν και είναι αρκετά κουραστικό λόγω του ότι πολλά σχέδια μοιάζουν πολύ μεταξύ τους. Το παιχνίδι όμως έχει και ελλατώματα όπως για παράδειγμα ότι η οθόνη είναι πολύ επίπεδη. Περίμενα λίγο καλύτερο φωτισμό ώστε να ξεχωρίζετε με τη μια ποια τουβλάκια είναι κάτω από ποιά. Επίσης η έκδοση για windows δεν έχει σχεδόν καμμία διαφορά από τις εκδόσεις για SNES και Mega Drive αν και ακούστηκε ότι η έκδοση για την AMIGA είναι ακόμα καλύτερη.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

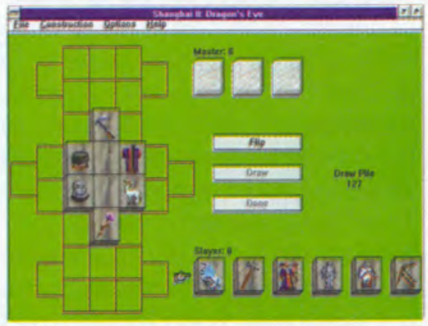
Εθιστικό μέχρι θανάτου!

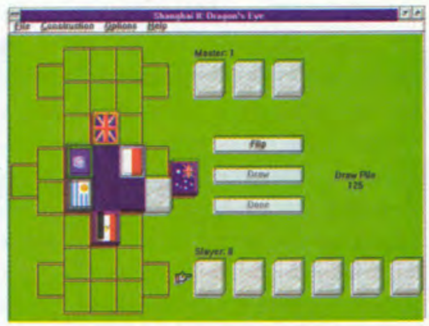












ΓΕΝΙΚΑ

Ενα από τα πιο εθιστικά παιχνίδια όλων των εποχών. Υπερβολικά απλό και φιλικό ενώ η Activision έχει σίγουρα κάνει αρκετά καλή δουλειά στον τομέα των γραφικών ενώ ο ήχος είναι πραγματικά εξαίσιος. Υπάρχουν βέβαια και κάποιες ατέλειες αν και δεν είναι αρκετές ώστε να χαλάσουν τη γενική εικόνα του παιχνιδιού.

ΑΝΤΟΧΗ

88%



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Ενα από τα καλύτερα ή μήπως το καλύτερο arcade στο PC;

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	88
GAMEPLAY	90
ΓΕΝΙΚΑ	82

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΙΟΥΛΙΟΥ - ΑΥΓΟΥΣΤΟΥ

ΤΟ USER ΚΑΙ ΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ THOMAS SOFT ΠΡΟΣΦΕΡΟΥΝ ΤΑ ΠΑΡΑΚΑΤΩ ΔΩΡΑ

1ο δωρο: ΕΝΑ "MASTER SYSTEM CONVERTER" ΓΙΑ ΝΑ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΧΑΡΕΙΤΕ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ MASTER SYSTEM ΣΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ MEGA DRIVE

2ο δωρο: ΜΙΑ ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ ΜΕ ΘΕΣΕΙΣ ΓΙΑ ΔΙΣΚΕΤΕΣ 31/2" 51/4"ΚΑΙ DATA CARTRIDGES

3ο δωρο: ΕΝΑ MOUSE ΓΙΑ PC

4ο δωρο: ΕΝΑ HANDYLAX ΓΙΑ ΝΑ ΜΗΝ ΚΟΥΡΑΖΕΤΑΙ Ο ΚΑΡΠΟΣ ΣΑΣ ΟΤΑΝ ΓΡΑΦΕΤΑΙ ΚΕΙΜΕΝΑ

5ο δωρο: ΕΝΑ JOYSTICK MEGA FORCE ΓΙΑ HOME COMPUTER

ΟΡΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

1) Ο ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΘΑ ΟΛΟΚΛΗΡΩΘΕΙ ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ. ΓΙΑ ΝΑ ΝΙΚΗΣΕΤΕ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΑΠΑΝΤΗΣΕΤΕ ΣΩΣΤΑ ΣΤΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΤΙΣ ΟΠΟΙΕΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΕΤΕ ΣΤΟ USER.
2) ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΤΑ ΓΡΑΦΕΙΑ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ USER ΓΙΑ ΤΟΝ "ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ ΙΟΥΛΙΟΥ ΑΥΓΟΥΣΤΟΥ" ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134-136 Τ.Κ. 10442 ΑΘΗΝΑ.
3) ΔΕΚΤΑ ΘΑ ΓΙΝΟΥΝ ΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΜΕ ΣΦΡΑΓΙΔΑ ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟΥ ΜΕΧΡΙ 10-8-94.
4) ΣΤΟΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ ΔΕΝ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΛΑΒΟΥΝ ΜΕΡΟΣ ΟΣΟΙ ΕΡΓΑΖΟΝΤΑΙ ΣΤΟ USER ΚΑΙ ΟΙ ΣΥΓΓΕΝΕΙΣ ΑΥΤΩΝ 1ου ΚΑΙ 2ου ΒΑΘΜΟΥ.
5) ΕΑΝ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΙ ΑΠΟ 5 ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΟΤΕ ΘΑ ΑΝΑΔΕΙΧΘΟΥΝ ΜΕ ΚΛΗΡΩΣΗ
6) Η ΠΑΡΑΛΑΒΗ ΤΟΥ ΔΩΡΟΥ ΘΑ ΓΙΝΕΙ ΑΠΟ ΤΑ ΓΡΑΦΕΙΑ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ ΚΑΤΟΠΙΝ ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΗΣ ΣΥΝΕΝΟΗΣΕΩΣ
7) ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΔΙΑΤΗΡΕΙ ΤΟ ΔΙΚΑΙΩΜΑ ΜΕΤΑΒΟΛΗΣ ΤΩΝ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΩΝ Η ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΑΚΥΡΩΣΗΣ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ ΕΑΝ ΚΡΙΘΕΙ ΑΝΑΓΚΑΙΟ ΛΟΓΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΩΝ ΔΥΣΚΟΛΙΩΝ.
8) ΤΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ ΘΑ ΔΗΜΟΣΙΕΥΘΟΥΝ ΣΤΟ ΤΕΥΧΟΣ ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ 1994.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Ονοματεπώνυμο: ....

Διεύθυνση: ....

Πόλη: ....

Ταχ.Κωδ.: .... Τηλ: ....

1) **ΠΟΤΕ ΕΚΔΟΘΗΚΕ ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΤΕΥΧΟΣ ΤΟΥ USER ;**

ΜΗΝΑΣ.................................**ΕΤΟΣ**...........................

2) **ΤΙ ΕΓΡΑΦΕ ΣΤΗ ΡΑΧΗ ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΤΕΥΧΟΣ ;**

....

3) ΠΟΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΗΤΑΝ MEGA REVIEW ΣΤΟ ΠΡΩΤΟ ΤΕΥΧΟΣ;

....

Spell Shop

ΤΩΝ **SHADOWCASTER** ΚΑΙ **GARETH OF SHADOWDALE**

Απορώ πως ο Κροντηράς καταφέρνει συνέχεια και μας ανακαλύπτει στα πιο απόμακρα μέρη της Faerun και διακόπτει το adventuring μας. Ενα wish spell ήταν αρκετό. Από τα παγωμένα wastelands του βορρά βρεθήκαμε εντελώς ξαφνικά στην καρδιά της καυτής Αθήνας. Εχετε ιδέα τι σημαίνει να φοράς πανοπλία, και μάλιστα μαύρη, μέσα στην καρδιά του καλοκαιριού; Τέλος πάντων, έχουμε να κάνουμε και μια δουλειά ... Αλήθεια ξέρατε ότι στη Faerun το USER κυκλοφορεί με δύο εβδομάδες καθυστέρηση; Τέλος πάντων, αναλογιζόμενοι την επιτυχία του αφιερώματος του προηγούμενου τεύχους αποφασίσαμε να κάνουμε κάτι αντίστοιχο με το SpellShop αυτού του μήνα, κάτι σαν SpellShop of Darkness δηλαδή. Και για να γίνει πιο "επαγγελματικό" το αποτέλεσμα συμβουλευτήκαμε και έναν πολύ καλό μου φίλο, το λυκάνθρωπο Garnok ο οποίος είναι και το δεξί χέρι του κόμη Strahd Von Zarovic στο κάστρο RavenLoft (κανείς δεν είναι τέλειος!). Με τη βοήθεια του Tempus και της Mystra λοιπόν ξεκινάμε ...

Υπάρχει ένα παλαιό ρητό της πανάρχαιας φυλής των Dwarves που λέει 'Aasg ustraek trankleeb gruat braus' δηλαδή, σε ελεύθερη μετάφραση, 'κράτα το καλό για το τέλος'. Και πως θα μπορούσε αυτή η στήλη να μην ακολουθήσει αυτό το πολύ σοφό ρητό αλλά εδώ τα πράγματα είναι λιγάκι περίεργα. Κρατάμε μεν το καλό για το τέλος αλλά βάζουμε το καλύτερο στην αρχή! Και για του λόγου το αληθές ξεκινάμε παρουσιάζοντας ένα από τα καλύτερα adventures που κυκλοφορούν αυτή την εποχή για CD-ROM. Πρόκειται για το ...

Dracula UNLEASHED

DRACULA UNLEASHED για CD-ROM

Θυμόσαστε τη σειρά των adventures, με ήρωα τον πιο δημοφιλή ντετέκτιβ όλων των εποχών, που είχε κυκλοφορήσει η Viacom πριν αρκετό καιρό μόνο για CD-ROM; Αναφέρομαι φυσικά στα Sherlock Holmes Consulting Detective τα οποία είχαν κάνει μεγάλη αίσθηση λόγω του μεγάλης διάρκειας full motion video που περιείχαν. Πολύ καλές παραγωγές οι οποίες όμως σίγουρα ωχριούν μπροστά στο μεγαθήριο που ακούει στο όνομα Dracula Unleashed. Ας δούμε όμως τα πράγματα με τη σειρά. Αλήθεια, υπάρχει κάποιος που να μην έχει δεί ακόμα το Dracula του φοβερού Francis Ford Coppola; Αν ναι τότε δεν ξέρει τι χάνει. Το παιχνίδι αυτό λοιπόν είναι η φυσική και λογική συνέχεια τόσο της ταινίας του Coppola όσο και του βιβλίου του Bram Stoker. Ο συμπαθέστατος τεξανός Quincey Morris είναι νεκρός, μαχαιρωμένος από τους τσιγγάνους ακόλουθους του άρχοντα των Nosferatu. Εσείς αναλαμβάνετε το ρόλο του Alexander Morris, αδερφού του εκλιπόντος, ο οποίος παρακινημένος από ένα ρουμάνο ιερέα έρχεται στο Λονδίνο με σκοπό την έρευνα των αιτίων του μυστηριώδους θανάτου του Quincey. Αλλά τα γεγονότα είναι συγκλονιστικά και μπερδεύουν όλο και περισσότερο το νεαρό ήρωα. Αποτρόπαιοι φόνοι συγκλονίζουν την πουριτανική λονδρέζικη κοινωνία ενώ η απόκοσμη Bloofer Lady εμφανίζεται όλο και πιο συχνά. Κάποια επιφανή μέλη του πιο κοσμικού club του Λονδίνου, του Hades Club, συμπεριφέρονται με πολύ περίεργο τρόπο ενώ η παγωμένη προσμονή για την έκρηξη του προαιώνιου κακού πλανιέται στην ατμόσφαιρα. Ολοι οι παλαιοί πολέμιοι του Δράκουλα σιγά σιγά ανακαλύπτουν ότι ο εφιάλτης τους άρχισε και πάλι αλλά πιο απειλητικός από ποτέ. Ο Δαίμονας ξαναζεί και στοιχειώνει για μια ακόμη φορά τους ομιχλώδεις δρόμους του Λονδίνου. Η "παλιοπαρέα" των Van Helsing, Jonathan και Mina



Harker, του Arthur Holmwood και του Jack Seward, με την προσθήκη του Alexander Morris στη θέση του νεκρού αδερφού του και της Julliet Adams αντί της Lucy Westenraw, βλέπει τις καταραμένες εκείνες ημέρες να επιστρέφουν πιο ζωντανές από κάθε εφιάλτη ... Εκπληκτική ατμόσφαιρα και ένα σενάριο το οποίο, τόσο θεματικά όσο και από άποψη πληρότητας, το θεωρώ ισάξιο των εκπληκτικών Shadow of the Comet και Gabriel Knight - Sins of the Fathers. Αλλά οι εκπλήξεις δεν σταματούν εκεί. Τεχνικά το Dracula Unleashed θα μπορούσε κάλλιστα σαν ένα demo αλλά με εκπληκτικό gameplay. Ο τίτλος 'interactive horror movie' που υπάρχει στη συσκευασία είναι πέρα για πέρα αληθινός. Πάνω από 90 (!) ολόκληρα λεπτά full motion video εκπληκτικής ποιότητας δημιουργούν κυριολεκτικά ένα οπτικό σόκ! Ασε καλύτερα τον ήχο. Μιλάμε για πραγματική εμπειρία! Στην αρχή, αλλά και σε σημεία ψυχολογικής έντασης, ακούγεται το O Fortuna από τα Carmina Burana του Carl Orff. Αλλά και στο τέλος του παιχνιδιού ακούμε το Fortuna Plango Vulnera, επίσης από τα Carmina Burana. Ολα αυτά, σε συνδυασμό με την υπέροχα ατμοσφαιρική μουσική που ακούγεται σε ολόκληρο το παιχνίδι, δημιουργούν ένα πρωτοφανές ηχητικό σύνολο. Γενικά το Dracula Unleashed, απ' όποια μεριά και αν το κοιτάξει κανείς, είναι ένα παιχνίδι που δεν του λείπει τίποτα. Εκμεταλεύεται πλήρως τις δυνατότητες και τα προνόμια του CD-ROM και αποτελεί πραγματικά μια σπάνια εμπειρία. Ολα τα προαναφερθέντα καταφέρνουν, πολύ άνετα, να πλασάρουν το Dracula Unleashed στην κορυφή των προτιμήσεων μου ανάμεσα σε πραγματικούς κολοσσούς όπως το Shadow of the Comet και το Gabriel Knight. Αναμένεται να αποτελέσει μια από τις ευχάριστες εκπλήξεις της χρονιάς. Ενας ακόμη λόγος για να αποκτήσετε εκείνο το CD-ROM που πάντα θέλατε ...

Θυμόσαστε άραγε τη λύση του Shadow of the Comet που είχε κάνει την εμφάνιση της σε αυτή τη στήλη όταν οι περισσότεροι δεν ήξεραν καν αυτό το υπέροχο παιχνίδι; Ο πολύ καλός μας φίλος κ. Γρίβας (hello George) είχε την αμφίβολη τιμή να δημοσιεύσει στο USER αυτή τη λύση που αποτελούσε και το πρώτο κείμενο του ShadowCaster (πληροφοριακά όλα αυτά). Ε λοιπόν σας έχουμε άλλη μια πανελλήνια -τουλάχιστον!- αποκλειστικότητα αυτό το μήνα. Ποιός άλλος θα μπορούσε να παρουσιάσει την πλήρη λύση του Dracula Unleashed πριν από το review του; Το review δεν έχει γίνει ακόμα για καθαρά τεχνικούς λόγους αλλά το μέλλον επιφυλλάσει πολλές εκπλήξεις στους υπομονετικούς ... Ναι ναι αλήθεια είναι, μετά από θερμότατες παρακλήσεις αρκετών αναγνωστών τελειώσαμε το Dracula Unleashed και σας δίνουμε σε πανελλήνια, το επαναλαμβάνω, αποκλειστικότητα την πλήρη λύση του. Voi la!

DRACULA UNLEASHED SOLUTION

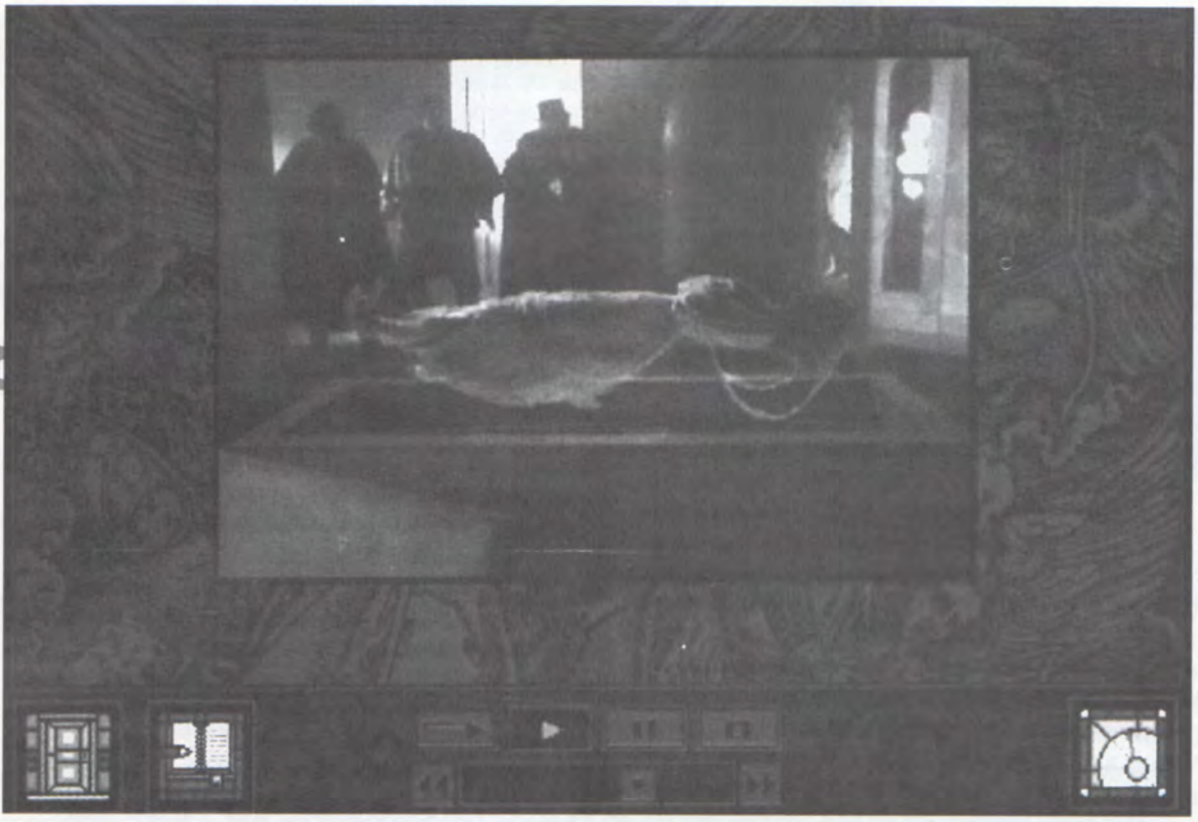
Πριν ξεκινήσουμε με τη λύση του παιχνιδιού θα ήθελα να τονίσω ένα πράγμα. Μετά από κάθε interactive δεν πρέπει να ξεχνάτε να καταχωρήσετε στο ημερολόγιο σας ότι έγινε όπως και να ελέγξετε το inventory για νέα αντικείμενα. Φροντίστε να σώζετε αρκετά συχνά και σε διαφορετικά αρχεία διότι είναι πολύ εύκολο να ξεχάσετε ή να κάνετε κάτι λάθος, με πολύ άσχημα και "οδυνηρά" αποτελέσματα. Ξεκινάμε λοιπόν ...

ΗΜΕΡΑ ΠΡΩΤΗ

Μόλις τελειώσει η εισαγωγή του παιχνιδιού βάλτε στο inventory το σημείωμα και χρησιμοποιήστε την άμαξα για να πάτε στο σπίτι της αρραβωνιαστικιάς σας, της Annisette Bowen. Μετά το interactive πάρτε το piece of cloth και πηγαίνετε με την άμαξα στο Hades Club. Στη συνέχεια πηγαίνετε στο σπίτι του Arthur Holmwood και κατόπιν στο τηλεγραφείο όπου και μπαίνετε κρατώντας την κάρτα του Father Janos στο hand icon. Μόλις στείλετε το τηλεγράφημα στη Ρουμανία πηγαίνετε στο Newstand και μην ξεχάσετε να καταχωρήσετε στο ημερολόγιο σας τα αποκόμματα της εφημερίδας. Γραμμή για το



σπίτι του Jonathan και της Mina Harker όπου και παίρνετε την επαγγελματική κάρτα του Harker. Σειρά έχει το Saucy Jack Pub ενώ στη συνέχεια πρέπει να πάτε στο Bookstore όπου ο Alfred Horner σας χαρίζει ένα βιβλίο από το οποίο μαθαίνετε τη διεύθυνση του Asylum. Εκεί και πρέπει να πάτε ευθύς αμέσως και να πάρετε το Blackjack. Επιστροφή στο σπίτι των Holmwoods απ' όπου και παίρνετε το Gift Package. Τοποθετήστε το στο hand icon και πηγαίνετε να το δώσετε στο γραφείο του Jonathan Harker. Ως ένδειξη ευγνωμοσύνης θα λάβετε ένα σταυρό τον οποίο, αφού τον τοποθετήσετε στο χέρι σας, πρέπει να πάτε και να δώσετε στην Annisette. Αφού πάρετε το Rose πηγαίνετε στο Hades Club. Επιστρέψτε στο σπίτι σας και περιμένετε μέχρι τις 9.00



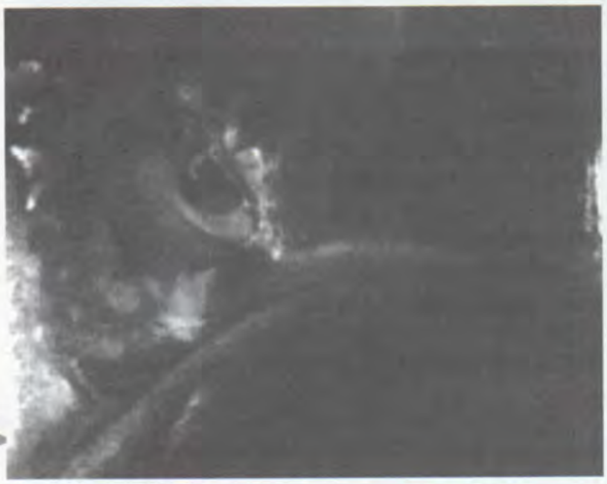
όταν και φτάνει το τηλεγράφημα από τον Father Janos. Διαβάστε το και πάρτε το Bowie Knife. Πηγαίνετε στο Saucy Jack Pub και μετά στο Asylum όπου και συναντάτε για πρώτη φορά τον Dr Jack Seward. Περιμένετε μέχρι τα μεσάνυχτα και πηγαίνετε στο Bookstore όπου και θα παρακολουθήσετε μια πολύ ενδιαφέρουσα σκηνή ... Προσοχή όμως γιατί αυτό συμβαίνει μόνο μέχρι τις 5.00 το πρωί. Επιστροφή στο σπίτι όπου και προσπαθείτε να κοιμηθήτε. Επιβιώσατε λοιπόν τους κινδύνους της πρώτης ημέρας ...

ΗΜΕΡΑ ΔΕΥΤΕΡΗ

Στις επτά το πρωί πηγαίνετε στο σπίτι της Annisette όπου και ανακαλύπτετε ότι κάτι δεν πάει καλά με τη φίλη της, τη Julliet Andrews. Στις εννιά πρέπει να πάτε στο Asylum όπου ο Dr Seward θα σας δείξει τον Renfield και θα σας δώσει την κάρτα του καθηγητή Abraham Van Helsing. Κατόπιν πηγαίνετε στο Hades Club όπου θα μιλήσετε με τον Devlin Goldacre και αυτός θα σας δώσει ένα Gold Coin. Πηγαίνετε στο σπίτι των Harkers κρατώντας το Rose και θα έχετε μια συνομιλία με τη Mina. Αμέσως στους Holmwoods όπου και μαθαίνετε για το θάνατο του αδερφού σας, του Quincey Morris. Αμέσως μετά πηγαίνετε στο Telegraph όπου και μπαίνετε δύο φορές, τη μια κρατώντας την κάρτα του Father Janos και την άλλη με την κάρτα του Van Helsing. Στη συνέχεια στο Newstand όπου και πρέπει να σημειώσετε στο ημερολόγιο σας τα νέα της ημέρας. Πηγαίνετε στο γραφείο του Harker κρατώντας το Bowie Knife και τελικά θα πειστεί να σας βοηθήσει. Κατ' ευθείαν στο Bookstore όπου αγοράζετε ένα άχρηστο βιβλίο αλλά μαθαίνετε τη διεύθυνση του University. Εκεί και πηγαίνετε στη συνέχεια. Πρέπει να μπείτε δύο φορές, τη μια κρατώντας το Piece of Cloth και τη δεύτερη κρατώντας το Coin. Ο καθηγητής Briarcliffe θα σας δώσει πολύτιμα στοιχεία και για τα δύο αν και κρατάει το Piece of Cloth για περαιτέρω ανάλυση και θα σας το στείλει την επόμενη ημέρα. Αμέσως στο σπίτι των Harker όπου και συναντάτε για πρώτη φορά τον καθηγητή Van Helsing. Πάρτε το ημερολόγιο του Jonathan Harker και πηγαίνετε στην Annisette όπου θα ανακαλύψετε ότι η κατάσταση της Julliet είναι άκρως επικίνδυνη και θα λάβετε ένα σημείωμα για τον Devlin Goldacre. Πηγαίνετε στο Hades Club κρατώντας το σημείωμα και θα πάρετε κάποια κλειδιά. Κρατώντας τα κλειδιά πηγαίνετε στο Bookstore όπου και παίρνετε το Spell Book. Πηγαίνετε στο Saucy Jack Pub και κατόπιν στο σπίτι όπου, αφού διαβάσετε το τηλεγράφημα, πέφτετε για ύπνο. Αυτή τη στιγμή βρισκόσαστε στη μέση του παιχνιδιού αλλά δεν έχετε δεί ακόμα τίποτα ...

ΗΜΕΡΑ ΤΡΙΤΗ

Μετά τις επτά το πρωί πρέπει να πάτε στην Annisette και στη συνέχεια στο University όπου πρέπει να μπείτε κρατώντας το Spell Book. Στις δέκα πηγαίνετε στο Cemetery όπου γίνεται η κηδεία του πατέρα της Annisette, του Andrew Bowen. Ευθύς αμέσως πρέπει να πάτε στο Asylum, κρατώντας το Blackjack, όπου σώζετε τον Van Helsing από τα χέρια του Renfield. Μετά στο σπίτι των Holmwood για τη συγκέντρωση και αμέσως στο Newstand για τα "καθιερωμένα". Κατόπιν οδεύετε για το Bookstore όπου ο Alfred Horner σας απειλεί ευθέως! Επιστροφή στο σπίτι όπου διαβάζετε το τηλεγράφημα από τον Briarcliffe και παίρνετε το Piece of Cloth. Βάλτε το Cloth στο hand icon και πηγαίνετε στο Hades Club. Κατόπιν πρέπει να βάλετε στο χέρι το Spell Book και να πάτε στο Saucy Jack Pub. Κρατώντας πάντα το



Spell Book φεύγετε για ο σπίτι των Harker, γύρω στις έξι το απόγευμα, και μετά το επεισόδιο με το Δράκουλα αυτοπροσώπως (!) παίρνετε το Wolf's Bane. Πηγαίνετε στο σπίτι της Annisette όπου και τελειώνει, περιπετειωδώς, η τρίτη ημέρα. Τι επιφυλλάσει όμως η τέταρτη και τελευταία ημέρα του παιχνιδιού; Ιδωμεν ...

ΗΜΕΡΑ ΤΕΤΑΡΤΗ

Μόλις ξεκινήση η τέταρτη ημέρα πρέπει να πάτε στο γραφείο του Harker. Στη συνέχεια πηγαίνετε στο σπίτι των Harker όπου η Mina σας δίνει ένα σταυρό. Σειρά έχει το Hades Club και αμέσως μετά το Saucy Jack Pub όπου και παίρνετε ένα μήνυμα από τον Arthur Holmwood. Στις δώδεκα το μεσημέρι πρέπει να πάτε στο Cemetery για την κηδεία της Julliet. Αμέσως μετά στο Asylum για να πάρετε τα, υπερβολικά χρήσιμα, Stake and Mallet. Πηγαίνετε στο σπίτι της Annisette όπου ολόκληρο το "επιτελείο" καταστρώνει σχέδιο δράσης. Επιστροφή στο σπίτι όπου, αφού διαβάσετε τα τηλεγραφήματα των Briarcliffe και Seward, παίρνετε το Dictaphone Cylinder. Αμέσως στο Hades Club όπου ακούτε μια ενδιαφέρουσα συνομιλία ανάμεσα στον Devlin Goldacre και τον Alfred Horner. Σειρά έχει το πανεπιστήμιο όπου βρισκόσαστε αντιμέτωπος με μια ιδιαίτερα αποτρόπαια σκηνή. Στο γραφείο του Harker υπάρχει το dictaphone στο οποίο μπορείτε να ακούσετε τον κύλινδρο που σας έστειλε ο Dr Seward. "Life after Life". Ευθύς αμέσως πηγαίνετε στο νεκροταφείο όπου, κρατώντας το Stake and Mallet, απελευθερώνετε τη δύστυχη Julliet Adams. Επιστροφή στο σπίτι της Annisette και μετά στο Saucy Jack Pub όπου παίρνετε τη χαρτοπετσέτα με τα σκίτσα του Devlin Goldacre. Σειρά έχει το σπίτι των Harker όπου η Mina σας μιλάει για την ψυχική της σύνδεση με τον Δράκουλα. Στις εννέα το βράδυ πηγαίνετε στο σπίτι της Annisette και αντιμετωπίζετε για πρώτη φορά το μεγάλο βρυκόλακα. Αμέσως στο σπίτι των Harker και κατόπιν στους Holmwood όπου ανακαλύπτετε την αλήθεια για τη Regina Holmwood. Στο σπίτι της Annisette δεν βρίσκεται κανείς οπότε μένει μόνο ένα μέρος. Το Hades Club! Πριν μπείτε μέσα όμως βεβαιωθήτε ότι κρατάτε το σταυρό που σας έδωσε η Mina Harker. Ετοιμαστείτε για την τελική αναμέτρηση και ένα μεγαλειώδες φινάλε! Αυτό ήταν. Ο φοβερός Δράκουλας δεν υπάρχει πια αλλά για πείτε μου κάτι. Προσέξατε πόσο κοντά στον νεκρό Devlin Goldacre κατέληξε το μενταγιόν; Και μην ξεχνάτε ότι το μαγικό αυτό αντικείμενο έχει τη δύναμη να επαναφέρει τους νεκρούς στη ζωή ...

Αλλά όπως όλοι ξέρετε αυτή η στήλη είναι ασυγκράτητη και για του λόγου το αληθές σας έχουμε την πλήρη λύση ενός ακόμη "βαμπίρικου" adventure. Πρόκειται για το υπέροχο Veils of Darkness της SSI. Πριν προχωρήσω στη λύση του παιχνιδιού θέλω να κάνω μια σημαντική (;;;) ανακοίνωση. Από το επόμενο τεύχος το SpellShop θα τυπώνεται σε αντιπυρικό χαρτί ώστε να μπορεί να διαβάζεται ακόμη και στην ίδια την κόλαση! Ξεκινάμε λοιπόν ...

VEIL OF DARKNESS 100%

Ξεκινώντας, μετά τον διάλογο με την Deirdre βγαίνεις στον διάδρομο και από την ξύλινη πόρτα πας από τις σκάλες στο υπόγειο. Παίρνεις τα δύο νομίσματα. Ανεβαίνεις στο ισόγειο. Στο δεύτερο από δεξιά δωμάτιο του διαδρόμου συναντάς τον οικοδεσπότη σου Kirill. Σου αναθέτει να βρεις το σφυρί που έχει δανείσει στον Eduard. Στον προθάλαμο ζητάς από τον υπηρέτη Ivan coins και σου δίνει ένα σάκκο με νομίσματα. Πηγαίνεις στο μπαρ "Severed Head", μιλάς στους θαμώνες, στον μπάρμαν Seth και στην Sophia. Επισκέπτεσαι την βοτανολόγο Annabelle. Σου προτείνει και αγοράζεις το φυτό fennel. Στην αποθήκη δίπλα από το κατάστημα της Annabelle βρίσκεις το pry bar. Στον έμπορο Ion αγοράζεις την oil lamp που σου προτείνει. Περνώντας την πίσω πόρτα του μαγαζίου στον επάνω όροφο συναντάς την Catherine και την άρρωστη από τρέλλα μικρή της κόρη Natalia. Πηγαίνεις στο σπιτάκι στο κέντρο του χωριού. Στο υπόγειο συναντάς τον κηροποιό Josep. Στό ισόγειο σύναντας τον Anton και τον ρωτάς, παρά την παράκληση του πατέρα του, για την φίλη του Natalia. Μπαίνεις στον κτίριο με το σπασμένο παράθυρο. Στο δωμάτιο με τα αίματα στο πάτωμα παίρνεις το torn fabric. Σπρώχνεις την βιβλιοθήκη και στο μυστικό δωμάτιο ανακαλύπτεις το πτώμα του Eduard. Παίρνεις τα νομίσματα και το σφυρί και πας στον Kirill ο οποίος σου δίνει τον πάπυρο της prophecy και τις pages.

Στην κρεββατοκάμαρά σου η ασχημούλα κόρη του Kirill Deirdre σου χαρίζει μια κόκκινη κορδέλλα για γούρι. Στο Severed Head από τους θαμώνες μαθαίνεις για τον Boris και την σύζυγό του Sylva. Με την βοήθεια του χάρτη που σου δίνουν μετακινείσαι εύκολα πλέον στις διάφορες περιοχές.

Στο Farmhouse από τον Boris πληροφορείσαι για τον Crash Site όπου έπεσε το αεροπλάνο σου, και από την Sylva για τον σταύλο. (Barn στον χάρτη). Στο Barn βρίσκεις την τσουγκράνα. Στο Crash Site, εξοντώνεις τους λύκους με την τσουγκράνα, μαζεύεις τα φυτά cowberries. Το στοιχειωμένο δένδρο σου ζητά να το βοηθήσης να ξαναβρή την ανθρώπινη μορφή του για να σου αποκαλύψει την θέση του αεροπλάνου σου. Δύο λόγια για την χρήση των βοτάνων. Το nasturtium είναι αντίδοτο στην αδυναμία που προξενούν τα shades ή τα will-o-wisps, το motherwort στην αρρώστια που προξενούν τα ζόμπις, και το corline thistle στο δηλητήριο των topiary creatures, ενώ τα comfreys και τα cowberries απλά μπορούν να πωληθούν στην Annabelle. Στο Severed Head α-

πό



τους θαμώνες μαθαίνεις για το μοναστήρι. Από τον Seth ζητάς light. Δεν σου δίνει γιατί δεν καπνίζεις. Από τον έμπορο Ion ζητάς να αγοράσεις pipe. Σου λέει ότι έχει μόνο tobacco τον οποίο και αγοράζεις και ότι πίπες έχει μόνον ο Kirill. Από τον Kirill ζητάς και σου δίνει pipe. Στο μπαρ μιλάς στον Seth και σου δίνει ένα σπίρτο. Στο Monastery αγοράζεις απο τον καλόγερο holy water. Μαθαίνεις ότι με το χαμένο Cup of Life μπορεί να αναστηθεί νεκρός από τις στάχτες του. Στα κελλιά του μοναστηριού βρίσκεις τον κεφαλοθραύστη και το βιβλίο Crystal Innate το οποίο διαβάζεις. Απαλλάσσεις τον μοναχό Pius από την κατάρα ζητώντας του το quill. Στο Severed Head από τους θαμώνες μαθαίνεις για τους τσιγκάνους και το πακέττο που έστειλε ο Eduard στην τσιγκάνα Maria. Μιλάς στον πλανώδιο μουσικό Jascha. Στο Gypsy Camp μιλάς στον Carolus. Η Maria διαβάζει την παλάμη σου. Την ρωτάς για το package και σου δίνει το κλειδί του Eduard. Η Carmen θεραπεύει τα τυχόντα τραύματά σου. (Γενικά όποτε έχεις τραύματα μπορείς να θεραπευθείς στην Carmen). Σου λέει οτι φτίαχνει φάρμακο για την τρέλλα, αν έχει τα συστατικά, δηλαδή, τα φυτά fennel και betony, μια μπούκλα του άρρωστου και ένα κανάτι με ζωγραφιές. Από τον Anton παίρνεις την μπούκλα (locks) της Natalia. Στο σπίτι με το πτώμα του Eduard ανοίγεις την κλειδωμένη πόρτα. Στο υπόγειο σπρώχνεις το ράφι και μπαίνεις στον λαβύρινθο των Catacombs. Περιπλανάσαι, σκοτώνεις τις νυχτερίδες με τον κεφαλοθραύστη ή την τσουγκράνα, μαζεύεις ότι αντικείμενο βρεις, (πολύ χρήσιμοι είναι οι σάκκοι γιατί αυξάνουν τις θέσεις του inventory) και κάποτε βρίσκεσαι στο κελλάρι του Kirill όπου παίρνεις το κρασί και τα άλλα αντικείμενα.

Στο Severed Head μιλάς στον Seth και μετά την οινοποσία κατάσχεις το goblet γνωστότερο ως Cup of Life. Από τους θαμώνες μαθαίνεις για τον αργυροχόο Erasmus που βρίσκεται στο Other Village. Από τον Ion αγοράζεις nails. Στο Crash Site, ανάβεις την λάμπα με το σπίρτο, την πετάς στο δένδρο και μόλις καεί μαζεύεις τις στάχτες.

Στο Monastery ζητάς από τον καλόγερο να τελέσει την ιεροτελεστία της ανάστασης. Από τον εξωργισμένο νεκραναστηθέντα μαθαίνεις ότι το αεροπλάνο σου βρίσκεται στους βάλτους. (Swamp στον χάρτη).

Στο Swamp βρίσκεις τον σάκκο, το πιστόλι, τον αναπτήρα και το σκοινί. Δένεις το σχοινί στο δένδρο στο κέντρο περίπου της οθόνης και κατεβαίνεις στον μικρό λαβύρινθο Sinhole Caverns. Σκοτώνεις τις νυχτερίδες και μαζεύεις τρία μανιτάρια.

Προσοχή μήν τα φάτε ακόμα!!!.

Από την Annabelle μαθαίνεις ότι το mushroom προκαλεί προσωρινή τύφλωση. Αν θέλης μπορείς να της πουλήσεις δύο μανιτάρια. Στο Other Village βρίσκεις το φτυάρι και το φυτό parsley. Στο σπίτι με την τζαμαρία μιλάς στην γηραιά κυρία και στον γυιό της Constatine από τον οποίο μαθάνεις την τραγική ιστορία του Lord Nikolae και των παιδιών του και αγοράζεις ένα φυλαχτό. Ρώτησε τον οπωσδήποτε για betony. Στο σπίτι του νεκροθάφτη Kregorkh μαθαίνεις από τον ιδιοκτήτη για το book of souls. Στα άλλα δωμάτια βρίσκεις το άδειο

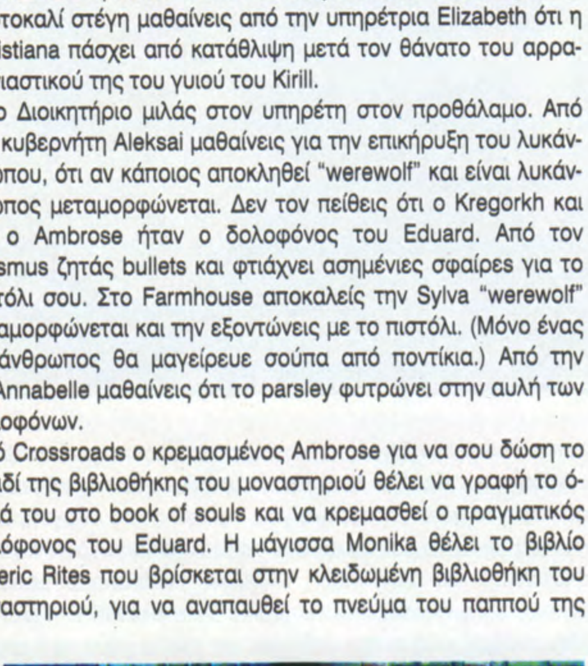




μπουκάλι κρασιού και το πουκάμισο. Στο σπιτάκι με την πορτοκαλί στέγη μαθαίνεις από την υπηρέτρια Elizabeth ότι η Christiana πάσχει από κατάθλιψη μετά τον θάνατο του αρραβωνιαστικού της του γυιού του Kirill.

Στο Διοικητήριο μιλάς στον υπηρέτη στον προθάλαμο. Από τον κυβερνήτη Aleksai μαθαίνεις για την επικήρυξη του λυκάνθρωπου, ότι αν κάποιος αποκληθεί "werewolf" και είναι λυκάνθρωπος μεταμορφώνεται. Δεν τον πείθεις ότι ο Kregorkh και όχι ο Ambrose ήταν ο δολοφόνος του Eduard. Από τον Erasmus ζητάς bullets και φτιάχνει ασημένιες σφαίρες για το πιστόλι σου. Στο Farmhouse αποκαλείς την Sylva "werewolf" μεταμορφώνεται και την εξοντώνεις με το πιστόλι. (Μόνο ένας λυκάνθρωπος θα μαγείρευε σούπα από ποντίκια.) Από την Annabelle μαθαίνεις ότι το parsley φυτρώνει στην αυλή των δολοφόνων.

Στό Crossroads ο κρεμασμένος Ambrose για να σου δώση το κλειδί της βιβλιοθήκης του μοναστηριού θέλει να γραφή το όνομά του στο book of souls και να κρεμασθεί ο πραγματικός δολόφονος του Eduard. Η μάγισσα Monika θέλει το βιβλίο Etheric Rites που βρίσκεται στην κλειδωμένη βιβλιοθήκη του μοναστηριού, για να αναπαυθεί το πνεύμα του παππού της



Vladmihr. Την ρωτάς για το talisman.

Στό Cemetery σκοτώνεις τους σκελετούς με τον κεφαλοθραύστη, βρίσκεις το βότανο betony, διαβάζεις τις επιτύμβιες επιγραφές, σκάβεις με το φτυάρι και βρίσκεις το iron spike. Το φάντασμα του Vladmihr σε εμποδίζει να μπείς στο μαυσωλείο. Εισπράττεις την επικήρυξη από τον κυβερνήτη Aleksai και τον πείθεις με το parsley για την ενοχή του Kregorkh. Μιλάς στον υπηρέτη στον προθάλαμο. Από το Book of Souls που βρίσκεις στο υπόγειο του σπιτιού του Kregorkh, μαθαίνεις για τον γυιό του Kirill, Andrei.

Στό Crossroads το φάντασμα του Ambrose σου δίδει το κλειδί της βιβλιοθήκης του μοναστηριού, απ' όπου παίρνεις το βιβλίο Etheric Rites. Διαβάζωντας το μαθαίνεις την τελετουργία του εξορκισμού.

Στο Severed Head από τους θαμώνες μαθαίνεις για κάποιο φόνο. Ξαναρωτάς τους θαμώνες και μιλάνε για κάποιον Matthias. Περνάς από τήν πίσω πόρτα του μπαρ και σε κάποιο δωμάτιο του επάνω ορόφου συναντάς τον Matthias. Σου διηγείται την βεντέττα του με τον τρελλο-Franz και σου πουλάει το δόντι του Franz. Σε άλλο δωμάτιο βρίσκεις το πτώμα του μουσικού Jascha. Παίρνεις το violin και στο σάκκο του Jascha βρίσκεις το κλειδί των κατακόμβων.

Επισκέπτεσαι τον Franz στο Franz's House. Αρνείται να σου μιλήσει. Εξερευνάς τις υπόλοιπες κατακόμβες. Βρίσκεις το signet ring, το painting jar και τον δαυλό. Ανάβεις τον δαυλό με τον αναπτήρα. Στον Erasmus αγοράζεις το silver sword και μία bell. Δένεις την καμπάνα με την κόκκινη κορδέλλα.

Στο Dark forest. Κινείσαι βόρεια, μιλάς στον ξυλοκόπο Eustace, τρείς οθόνες βόρεια, σκοτώνεις τους λύκους, μαζεύεις τα βοτάνια, μετά αριστερά και βόρεια μέχρι να βρείς το rowan branch. Φεύγεις αμέσως από το δάσος. Στο Gypsy Camp ο Carolus σου φτιάχνει το rowan staff, η Carmen το potion, και η Maria σου λέει οτι για το voodoo χρειάζεται ένα αντικείμε-

νο του θύματος, κερί και μία καρφίτσα.

Θεραπεύεις την Natalia με το potion. Η Catherine από ευγνωμοσύνη σου χαρίζει μία χρυσή καρφίτσα, ενώ η Natalia σου λέει ότι το φάντασμα του πατέρα της περιμένει να σου μιλήσει στο νεκροταφείο. Ο Kirill αρνείται να σου μιλήσει για τον Andrei. Από τον Josep αγοράζεις δύο κεριά.



Στο Monastery ο καλόγερος ευλογεί το silver sword και τα κεριά. Η Maria σου φτιάχνει την κούκλα voodoo του Franz. Ο τρελλο-Franz υπό την απειλή του voodoo σου αποκαλύπτει την είσοδο της σπηλιάς. (Cave στον χάρτη). Στο Cemetery ο πατέρας της Natalia Lucian σου αποκαλύπτει την θέση του Hedge Maze και σου δίνει το attic key. Μπροστά από το μαυσωλείο ανάβεις το κερί, κτυπάς την καμπάνα με το iron spike και το φάντασμα του πρώην vampir Vladmihr απελευθερώνει την είσοδο του μαυσωλείου.

Στο Hedge Maze εξερευνάς τον λαβύρινθο, σκοτώνεις με την μασσέτα τα topiary creatures, μαζεύεις όλα τα αντικείμενα και οπωσδήποτε τα garlic cloves. Κάποτε βγαίνεις στην Mansion. Ο ιδιοκτήτης της Mischa ανταλλάσσει με tobacco το holy symbol, το οποίο σε προστατεύει από τις undead creatures και με το οποίο εντοπίζεις τα φέρετρα του Kairn. Προσοχή είναι αναλώσιμο. Στο υπόλοιπο σπίτι βρίσκεις το rapier και το book of temporal incantations αντίδοτο στην γήρανση που μπορεί να προκληθή από τα φαντάσματα. Η Annabelle με τα έξη (6) garlic cloves σου φτιάχνει περιλαίμιο από σκόρδα. Εξερευνάς το υπόλοιπο Dark Forest. Σκοτώνεις τα shades με το αναμμένο δαυλό, τα will-o-wisp με το rowan staff, τα φαντάσματα με το blessed silver sword. Πρέπει να φοράς το talisman για να περάσης την banshee. Μαζεύεις τα διάφορα αντικείμενα, και το ivory horn. Στην καλύβα βόρεια της banshee βρίσκεις το κυνηγετικό καπέλο.

Στην Christiana μιλάς για τον Andrei. Σου αφηγείται την τραγική τύχη του αγαπημένου της που έχει γίνει ζόμπι το οποίο ζητά να σκοτώσης για χάρη της. Μιλάς στον Kirill για τον Andrei. Σου δίνει το κλειδί του δωματίου του Andrei και σου λέει οτι ο Kairn απήγαγε την Deirdre. Ανοίγεις το κλειδωμένο δωμάτιο στον επάνω όροφο, σκοτώνεις με το σπαθί τον Andrei-zombie και παίρνεις το διαμάντι.

Η μάγισσα Monika σαν ανταμοιβή για την ανάπαυση του πνεύματος του Vladmihr μαγεύει το ivory horn.

Στο Lake Shore σκοτώνεις τα will-o-wisp, φυσάς το engraved horn και ο ferryman σε μεταφέρει στο νησί όπου βρίσκεις το decorated dagger.

Στο Μαυσωλείο εξερευνάς τον λαβύρινθο σκοτώνεις τους σκελετούς και τα ζόμπις και κάποτε φτάνεις στο δωμάτιο με τις ψυχές των συγγενών του Kairn. Μιλάς στις ψυχές και αφού πάρει η κάθεμια το αγαπημένο της αντικείμενο στην ζωή, (signet ring και diamond, rapier, old coin, hunting cap, quill, violin, decorated dagger) σου αποκαλύπτουν ένα νέο δωμάτιο όπου βρίσκεις το magic box. Στην είσοδο του Kairn's Fortress σκοτώνεις τους σκελετούς, παίρνεις το gate key και ανοίγεις την πύλη του πύργου. Εξερευνάς τά δωμάτια, σκοτώνεις τα τέρατα (η γυναίκα vampir σκοτώνεται με holy water) μαζεύεις τα διάφορα potions, elixers, blue crystall, και το βιβλίο Dismissal of Evil Vol III. Μην ανέβεις ακόμα την ευθύγραμμη σκάλα γιατί σε περιμένει σίγουρος θάνατος.



Αφού εφοδιασθείς με άφθονο Holy Water πας στην Cave. Εξερευνάς τον λαβύρινθο, σκοτώνεις τις γυναίκες vampir και κάπου βρίσκεις μία πόρτα την οποία ανοίγεις με το pry bar. Συναντάς το αλυσοδεμένο βιβλίο-Agrippa, που ζητά να το ελευθερώσης με το κλειδί που έχει κρύψει ο Kairn κοντά στο φέρετρό του για να σου αποκαλύψη το πραγματικό όνομα του Kairn. Για να ξεματιασθείς από το μάτι του Agrippa διάβασε το Dismissal of Evil. Στο Kairn's Fortress. Στο αίθριο και στο τρίτο από δεξιά δωμάτιο σπρώχνεις την πανοπλία περνάς την μυστική δίοδο και δεν ανακαλύπτεις τίποτα. Στο τρίτο από αρι-



στερά δωμάτιο σπρώχνεις την προθήκη, κατεβαίνεις τις σκάλες, σπρώχνεις το ράφι και βρίσκεις το φέρετρο του Kairn. Βρίσκεις το huge iron key. Από την φυλακισμένη σε ένα διπλανό κελλί Deirdre μαθαίνεις ότι ο πατέρας της Kirill την παρέδωσε στον Kairn σαν νύφη με αντάλλαγμα την φυγή του από την κοιλάδα μετά τον θανατό σου.



Ελευθέρωνεις τον Agrippa με το huge iron key και σου αποκαλύπτει το πραγματικό όνομα του Kairn. Είναι ένα από τα ονόματα Brcko, Beaulu, Bhenblod, Yfelan, Drak, Dauthr ή T'san.

Ο Kirill μετά από έντονο διάλογο σε αποπέμπει. Από τον Ivan παίρνεις το hammer.

Στο Kairn's Fortress καρφώνεις το καπάκι του φερέτρου του Kairn. Ανεβαίνεις στο δωμάτιο με την ευθύγραμμη σκάλα. Τρώγωντας ένα μανιτάρι τυφλώνεσαι προσωρινά και έτσι δεν υπνωτίζεσαι από τά μάτια του Kairn. Το περιλαίμιο από σκόρδα εμποδίζει τον Kairn να σε δαγκώσει. Τον κτυπάς με holy water. Ανοίγεις το magic box και το ηλιακό φως που απελευθερώνεται εξασθενεί τον Kairn. Προφέρεις το μυστικό όνομα που έμαθες από τον Agrippa. Ο Kairn μεταμορφώνεται σε νυχτερίδα και φεύγει. Πηγαίνεις στο φέρετρο του Kairn και ... αν είναι δυνατόν, τι φοβερό φινάλε ήταν αυτό! Σίγουρα δε φτάνει αυτό του υπέροχου Dracula Unleashed αλλά είναι γεγονός ότι οι προγραμματιστές του παιχνιδιού έκαναν πολύ καλή δουλειά. Στο αρχείο λοιπόν και το αρκετά δύσκολο Veil of Darkness.

Πως θα μπορούσαμε όμως να σταματήσουμε εδώ; Ολόκληρο καλοκαίρι έχουμε μπροστά μας και από τη στιγμή που τους καλοκαιρινούς μήνες οι υποχρεώσεις μας είναι περιορισμένες ... it's adventuring time! Και σίγουρα μόνο δύο λύσεις δεν είναι αρκετές για ένα καλοκαιρινό τεύχος. Το review του ολοκαίνουριου adventure από την Psygnosis μας δίνει την ευκαιρία να παραθέσουμε και το πρώτο μέρος της λύσης του Innocent Until Caught. Πρόκειται όμως μόνο για το πρώτο μέρος γιατί και ο χώρος του SpellShop είναι περιορισμένος αλλά και ... παίξτε και λίγο μόνοι σας επιτέλους! Μην ανησυχείτε όμως, στο επόμενο τεύχος θα υπάρχει και η συνέχεια, and that's a promise! Ξεκινάμε λοιπόν ...

INNOCENT UNTIL CAUGHT

ΜΕΡΟΣ ΠΡΩΤΟ

Γενική παρατήρηση για τους διαλόγους. Σαρώνοντας με τον κέρσορα το κείμενο της απάντησης του συνομιλητή σας σε κάποιες φράσεις ο κέρσορας μετατρέπεται σε ερωτηματικό [?] οπότε μπορείτε να υποβάλλετε επιπρόσθετες ερωτήσεις.

1. ΣΤΟΝ ΠΛΑΝΗΤΗ ΤΑΥΤΕ.

Στο Spaceport μιλήστε στον τελωνειακό υπάλληλο και πάρτε το διαβατήριο από τον καναπέ. Βγήτε από την αίθουσα αναμονής και κατευθυνθείτε αριστερά στην περιοχή Badside. Μπείτε στο μπάρ. Μιλήστε στον μπάρμαν και τους πελάτες. Από την τσέπη του παντελονιού του ενός πελάτη που κάθεται μπροστά στο μπαρ κλέψτε την απ όδειξη του ενεχυροδανειστήριου. Προχωρήστε αριστερά στο μπαρ και πάρτε την εφημερίδα από το πάτωμα (άχρηστη), και από το τραπέζι το βαζάκι και το καπάκι του. Στο inventory βιδώστε το καπάκι στο βάζο. Βγείτε από το μπαρ. Για να μπείτε στο Paradise δείξτε το διαβατήριο στον θυρωρό. Πάρτε την μαγκούρα από το πάτωμα και το άρωμα από το τραπέζι. Από το δεξί μέρος του πάγκου της ρεσεψιόν πάρτε την τσίχλα. Μιλήστε στην διευθύντρια του ευαγούς ιδρύματος. Θα ζητήσει να της φέρετε κάποιο πολύτιμο βάζο από το ενεχυροδανειστήριο. Προχωρήστε στο στενό στο αριστερά από το Paradise. Κοντά στο δεξιό άκρο του φράχτη βρίσκετε το σακκί, το σωλήνα (hose) και ένα δοχείο με ποτό (άχρηστο). Δώστε αν θέλετε το ποτό στον ζητιάνο (άσχετο). Προχωρήστε αριστερά στην οθόνη με την καντίνα και πάρτε το λαδωτήρι από το έδαφος. Εξετάζοντας τα σκουπίδια στο πλάι της καντίνας βρίσκετε ένα αυγό.



Κάποιος από τους μοτοσυκλετιστές ζητά να του φέρετε το Silver slash που του το κατέσχεσαν στο Paradise. Προχωρήστε βόρεια στην αποβάθρα. Ενά ρομπότ-φρουρός εμποδίζει την είσοδο σας στο σκάφος. Επιστρέψτε στο κεντρικό δρόμο και μπήτε στο ενεχυροδανειστήριο. Μιλήστε στον ιδιοκτήτη και δώστε του την απόδειξη για να πάρετε την φωτογραφική μηχανή. Πάρτε το βάζο από την προθήκη. Στο inventory εξετάζοντας το βάζο βρίσκετε ένα περιτύλιγμα από τσικλόφουσκα. Βάλτε το βάζο στο σακκί ώστε να μήν αντιληφθή ό ιδιοκτήτης ότι το κλέψατε. Στο Paradise δώστε το βάζο στην διευθύντρια και μιλήστε της ώστε να σας επιτρέψει να πάρετε από το τραπέζι το Silver Slash. Πηγαίνετε στην υπαίθρια καντίνα και δώστε στον μοτοσυκλεττιστή το Silver Slash. Ζητήστε του σαν αντάλλαγμα το μπουφάν του φίλου του που είναι φτιαγμένο από μερικές χιλιάδες κέρματα του μισού credit. Φορτίστε το φλας της φωτογραφικής μηχανής στην πρίζα που βρίσκετε στην πλαϊνή πλευρά της καντίνας. Τυφλώστε τον ζητιάνο με το φλας και πάρτε το καπέλο του. Εξετάζοντας το καπέλο στο inventory βρίσκετε μερικά νομίσματα.

Στο μπάρ καθήστε στο τελευταίο αριστερά σκαμπώ, δώστε τα νομίσματα στον μπάρμαν και παραγγείλετε ποτό. Μετά το interactive πάρτε το δαχτυλίδι από το πάτωμα, βγείτε από το μπαρ και προχωρήστε τέρμα αριστερά στο σταθμό του υπογείου σιδηροδρόμου (Subway). Στο inventory τυλίξτε το νόμισμα με το περιτύλιγμα της τσίχλας και χρησιμοποιήστε το στης θυρίδες ελέγχου ώστε νά μπορέσετε να περάσετε στο χώρο αποβίβασης. Πάρτε από το πάτωμα το ραδιόφωνο. Στην μηχανή αυτόματης πώλησης ζαχαρωτών είναι σφηνωμένο ένα κατσαβίδι. Για να το πάρετε λαδώστε το με το λαδωτήρι. Μην επιβιβαστείτε ακόμα στο τραίνο αλλά επιστρέψτε στο μπαρ.

Μιλήστε στο robot-waiter και χρησιμοποιείστε το κατσαβίδι για να του πάρετε την ηλεκτρονική πλακέττα. Στο inventory προσαρμόζοντας την πλακέττα στο ραδιόφωνο κατασκευάζετε remote control. Στην αποβάθρα εξουδετερώστε το ρομπότ-φρουρό με το remote control και πάρτε το ναυτικό καπέλο από την κουπαστή του σκάφους.

Δίδοντας το ναυτικό καπέλο στον ενεχυροδανειστή σας δίνει ένα χαλί.

Πηγαίνετε στον υπόγειο και επιβιβαστήτε στο τραίνο. Πάρτε από το πάτωμα του βαγονιού το αεροζόλ και στο inventory προσαρμόστε τον σωλήνα στο αεροζόλ.

Δυο λόγια για την κίνηση με το τραίνο. Χρησιμοποιώντας τον μεγενθυντικό φακό στο πλάϊ της πόρτας του βαγονιού εμφανίζεται ένας χάρτης με τους σταθμούς του τραίνου. Κάθε σταθμός που αποβιβάζεσθε καταγράφεται στο χάρτη. Ετσι μπορείτε να να αποβιβασθείτε αυτόματα σε όποιο σταθμό επιθυμείτε αρκεί να έχει καταγραφή στον χάρτη.

Αποβιβασθήτε στο σταθμό Hill. Προχωρήστε δεξιά και μαζέψτε το μανιτάρι από το έδαφος. Μιλήστε στην κάμερα ελέγχου και δείξτε της το δαχτυλίδι ώστε να σας επιτραπή η είσοδος στην mansion. Δώστε το δαχτυλίδι στον άνδρα και μιλήστε του. Πρόκειται γιά τον αρχηγό του μεγαλύτερου εγκληματικού συνδικάτου του πλανήτη που θα σας αναθέ-





σει να κλέψετε τρία αντικείμενα για λογαριασμό του. (Εναλλακτικά μπορείτε να δώσετε το δαχτυλίδι στον ενεχυροδανειστή).

Βγείτε από την mansion και μπήτε στην gallery. Από το πρώτο βάθρο πάρτε την μπίλλια (pellet). Το έκθεμα στην υάλινη προθήκη δεξιά είναι το γλυπτό που σας ενδιαφέρει. Χρησιμοποιήστε το χαλί πάνω στο γλυπτό. Σημαδέψτε με το αεροζόλ το γλυπτό. Ξαναμαζέψτε την μπίλλια από το έδαφος. Σημαδέψτε με το αεροζόλ άλλες δύο φορές το γλυπτό. Το γλυπτό θα πέσει στο χαλί απ' όπου το παίρνετε. Αποβιβασθείτε στο σταθμό Regurgi. Πάρτε το hot-dog από το καροτσάκι. Γεμίστε το βαζάκι με μαγιονέζα από το καροτσάκι.

Προχωρήστε αριστερά και αιχμαλωτίστε την μύγα στο βαζάκι. Μπήτε στον αστυνομικό τμήμα και μιλήστε στον αξιωματικό υπηρεσίας μέχρι να σας δώσει το σακκί με το αλεύρι. Μπήτε στην τράπεζα που βρίσκεται δίπλα από την αστυνομία. Μιλώντας στα γκισέ θα εμφανισθεί η ταμίας. Μιλήστε της και δώστε της το σακκί με τα νομίσματα. Επειδή ο σάκκος δεν χωράει να περάσει απο το γκισέ, χτυπήστε το κουδούνι της πόρτας και ο άνδρας που εμφανίζεται παραλαμβάνει τον σάκκο. Χτυπήστε πάλι το κουδούνι και παγιδεύσατε την πόρτα με την τσίχλα. Ανοίξτε την πόρτα και τοποθετώντας το κατσαβίδι στο keyhole (στο πάνω αριστερά μέρος του φοριαμού) παίρνετε τον αριθμό κάποιου τραπεζικού λογαριασμού. Ξανατοποθετήστε το κατσαβίδι στο keyhole για να πάρετε ένα σχεδιάγραμμα (blueprint). Αποβιβασθείτε στο σταθμό East Erux. Μιλήστε στο άνδρα με το παιδάκι. Προσέξτε ιδιαίτερα τι θα πει για την αλλεργία κάποιων ζώων στα γυναικεία αρώματα και για την σχέση μανιταριών και μύγας. Σκάστε με το κατσαβίδι το μπαλλόνι του παιδιού και πάρτε το σχοινί. Στο inventory προσαρμόζοντας το σχοινί στην μαγκούρα κατασκευάζετε ένα τόξο.

Αρκετά όμως! Η συνέχεια τον επόμενο μήνα. Ούτως ή άλλως πρόκειται για ένα αρκετά εύκολο adventure. Αλλά οι εκπλήξεις δε σταματούν εκεί. Τι θα έχει το επόμενο Spellshop; Δε θα σας το αποκαλύψουμε ακόμα αλλά σημειώστε το όνομα Kyrandia ... Τι; Καταλάβατε; Δεν το νομίζουμε. Τέλος πάντων, καλοκαίρι είναι αφήστε και λίγο τον υπολογιστή σας να "ανασάνει", να κάνει και αυτός τις διακοπές του (!) και παίξτε και λίγο RPG κακό δεν κάνει. Μέχρι τον επόμενο μήνα λοιπόν ... hasta la vista αναγνώστες!



MUSIC NON-STOP

PROTRACKER

ΤΟΥ **A. GORE. KOTZIA**

ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΜΕΡΟΣ (ΠΑΛΙ..!)

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Φίλοι μου γιά μιά ακόμη φορά σας χαιρετώ με μεγάλη χαρά. Πολλοί από εσας θα έχουν απορήσει επειδή στο προηγούμενο τεύχος είχαμε γράψει ότι ήταν το τελευταίο μέρος του Protracker. Βέβαια δεν περιμέναμε από εσας τον κατεγισμό διευκρινιστικών ερωτήσεων όπου μας στείλατε και έτσι αποφασίσαμε
να σας παραχωρήσουμε άλλες δυο σελίδες όπου θα διαβάσετε και θα λύσετε μερικές απορίες όπου ήταν απόλυτα φυσικό να δημιουργηθούν. Πολλοί λοιπόν οι λάτρεις αυτής της στήλης αλλά και πολλές οι απορίες τους. Πριν κλείσω το πρόλογο θα ήθελα να σας πω ότι στα επόμενα τεύχη θα ακολουθήσουν αναλύσεις μουσικών προγραμμάτων, όπως Octament, Sonix, αλλά και πολλά άλλα. Ας αρχίσουμε λοιπόν φίλοι μου, δώστε προσοχή και ξεκινάμε.

BEATS & DRUMS ???

Μερικές ερωτήσεις που διατυπώθηκαν από πολλούς αναγνώστες γύρω απ'τους ρυθμούς και τα τύμπανα (Drums), ήταν οι εξής: α)Πως μπορούμε να φτιάχνουμε ρυθμούς (Drums) χρησιμοποιώντας έτοιμα Beats;
β)Που μπορούμε να βρούμε τέτοια Beats;
γ)Πως τα φορτώνουμε;

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

Ας περάσουμε όμως στην λύση των αποριών των φίλων μας.
α)Η τεχνική είναι πολύ απλή. Εσείς αφού έχετε διαλέξει τον αγαπημένο σας ρυθμό τον καταχωρείτε σαν Sample στον βασικό πίνακα εργασίας (αυτός που καλύπτει σχεδον το κάτω μισό της οθόνης). Με κάθε πάτημα ενός κουμπιού ακούτε τον ρυθμό. Κάθε κουμπί αντιστοιχεί στον ίδιο ρυθμό που αρχικά επιλέξατε, μόνο που το κάθε κουμπί έχει την δικιά του ταχύτητα και τον δικό του τόνο.
β)Εδώ έρχομαι σε δύσκολη θέση, αφού πρέπει να σας απαντήσω σε μία ερώτηση όπου είναι τελείως αντίθετη με τη πολιτική του περιοδικού. Παρ'όλα αυτά δεν υπάρχει λύση αφού όλα αυτά τα Beats βρίσκονται σε δισκέτες όπου διανέμονται στην "παράνομη" αγορά, στους πειρατές. Βέβαια υπάρχει μιά πολύ πιο τίμια, αλλά πολύ πιο πολύπλοκη λύση. Η λύση αυτή είναι να γράφετε ρυθμούς από αγαπημένα σας τραγούδια. Βέβαια για να επιτευχθεί κάτι τέτοιο πρέπει να έχετε και ένα Sample (hardware) έτσι ώστε να παίρνετε ρυθμούς από όπου θέλετε. Απ 'το στερεοφωνικό, απ 'το αρμόνιο, η ακόμα και από κάποιο μικρόφωνο.
γ) Η διαδικασία του φορτώματος των ρυθμών αυτών είναι πολύ απλή. Αφού έχετε προμηθευτεί τη δισκέτα με τους ρυθμούς και αφού έχετε φορτώσει το Protracker η το Shadestracker, είστε απόλυτα έτοιμοι να ξεκινήσετε την δουλειά. Τοποθετείτε την δισκέτα με τους ρυθμούς στο Drive και επιλέγετε

& SHADESTRACKER

Disk Option. Εκεί επιλέγετε LOAD A SAMPLE και όλη η λίστα με τους ρυθμούς σας εμφανίζεται μπροστά σας. Γιά την απόλυτη βοήθεια σας οι προγραμματιστές τα έχουνε ονομάσει με ονόματα του τύπου Heavy Metal, Jazz, Pop, Rock, Rap, έτσι ώστε να καταλαβαίνετε περίπου περί τίνος ρυθμού πρόκειται. Οταν βρείτε τον επιθυμητό σας ρυθμό σημαδεύετε με το mouse πάνω του, και αμέσως τον έχετε στην διάθεση σας ως sample.

SAMPLED VOICE ???

Τις ίδιες περίπου ερωτήσεις κάνανε και άλλοι αναγνώστες μας όπου ζητούσαν να μάθουν πως χρησιμοποιούνται Sample φωνές στα τραγούδια. Οι απαντήσεις που δώσαμε για τους ρυθμούς ισχύουν επίσης και γιά τις φωνές. Απλά ακολουθείτε βήμα-βήμα ότι κάναμε παραπάνω.

EDIT SONG ???

Αλλο ένα πρόβλημα που προέκυψε σε πολλούς από εσάς είναι γύρω απ'τη ν εντολή Edit Song και την χρήση της. Όπως είχαμε πει και σε προηγούμενα τεύχη η εντολή αυτή χρησιμοποιείται γιά να γράψουμε το τραγούδι μας βήμα-βήμα χρησιμοποιώντας τα βελάκια. Παρ'όλο που αυτή η διαδικασία είναι αργή και έτσι μειώνονται οι πιθανότητες λάθους, πολλοί από εσάς γράφανε μιά νότα σε ένα σημείο και αργότερα το μετανοιώνανε αλλά δεν ήξεραν πως θα την σβήσουν. Οταν συμβαίνει κάτι τέτοιο η λύση του προβλήματος σας είναι πολύ απλή. Έχοντας επιλεγμένη την εντολή Edit Song, πηγαίνετε με τα βελάκια στην νότα που θέλετε να διαγραφεί και με οποιοδήποτε κουμπί (εκτός από αυτά που είναι οι ήχοι) την διαγράφετε. Είδατε τι απλό που είναι! Αυτό μέχρι και ο Σφυράκης μπορεί να το καταλάβει!!

THE END

Σύμφωνα με τα γράμματα σας όλες σας οι απορίες απαντήθηκαν στο έπακρο. Οποιαδήποτε άλλη απορία έχετε στείλτε μας και εμείς θα σας απαντήσουμε ταχυδρομικώς. Πριν κλείσω τελείως θα ήθελα να τονίσω ότι πολλά απ'τα αγαπημένα σας παιχνίδια έχουν γραφτεί (στον μουσικό τομέα) χρησιμοποιώντας αυτά τα προγράμματα. Ενα άλλο επίσης ατού που έχουν αυτά τα προγράμματα είναι ότι συνεργάζονται άψογα με την εκπληκτική και γνωστή σε όλους σας Amos. Αυτό σημαίνει ότι αν γράψετε ένα παιχνιδάκι χρησιμοποιώντας Amos Basic θα μπορείτε άνετα να γράψετε μελωδίες γιά αυτό μέσω του Protracker, και Shadestracker. Επειδή όμως τα πολλά λόγια είναι φτώχια, και έχω ήδη αρχίσει να νυστάζω κάπου εδώ πρέπει να σας αφήσω. Ραντεβού λοιπόν τον άλλο μήνα όπου θα δείτε αναλυμένα άλλα δημοφιλή μουσικά προγράμματα για Amiga.

ART on line

DELUXE PAINT

PC & AMIGA

ΜΕΡΟΣ ΤΡΙΤΟ

ΤΟΥ **Α. GORE. ΚΟΤΖΙΑ**

Φίλοι μου σας χαιρετώ γιά μιά ακόμη φορά. Σ'αυτό το τεύχος θα προχωρήσουμε σε τρόπους επεξεργασίας εικόνας. Πιο συγκεκριμένα θα σας δείξω πώς να παίρνετε μιά εικόνα που ήδη έχετε ζωγραφίσει και πώς θα την διαμορφώνετε όπως θέλετε. Η εικόνα που έχουμε είναι αυτή που περήφανα ζωγράφισα γιά το προηγούμενο τεύχος του Gamer. Οπως είχατε δει στο εξώφυλλο φιγουράριζε ο γεμάτος νεύρα Batman. Αυτό το εξαίσιο σκίτσο έγινε με την χρήση του Deluxe Paint και μόνο. Το σκίτσο αυτό θα το σνγκρίνουμε θα το επεξεργαστούμε, θα το στριφογυρίσουμε, έτσι ώστε να καταλάβετε πως να κάνετε ακριβώς τα ίδια πράγματα σε δικά σας σκίτσα.



Εδώ όπως βλέπετε φαίνεται η υπέροχη μούρη ενός απ'τους πιο συμπαθείς σούπερ ήρωες, του Batman. Αχ άμοιρε Batman τι σε περιμένει. Θα σε στριφογυρίσουμε και θα σε επεξεργαστούμε τόσο πολύ που θα ξεχάσεις και εσύ ο ίδιος τη κρυψώνα σου.



Ας αρχίσουμε πρώτα μαρκάροντας το σκίτσο μας έτσι ώστε να αρχίσει η επεξεργασία. Κάπου εδώ πρέπει να σας τονίσω ότι με το εργαλείο που φαίνεται μαυρισμένο στον πίνακα με τα εργαλεία, μαρκάρετε μόνο το σχέδιο που θέλετε να επεξεργαστείτε και όχι όλη την οθόνη. Αυτό γίνεται πατώντας το mouse στο πάνω-αριστερό μέρος του σχεδίου και με πατημένο το κουμπί συνεχίζετε προς κάτω δεξιά έτσι ώστε όλο σας το σχέδιο να μπει στο νοητό πλαίσιο που σχηματίζεται.

• Τώρα ας μπούμε στην ουσία και ας αρχίσουμε να προχωρούμε στην επεξεργασία του σκίτσου που επιλέξαμε. Με βάση τη παρακάτω παράγραφο θα μάθετε τον τρόπο με τον οποίο θα μπορείτε να σμικρύνετε στο μισό το σκίτσο που έχετε επιλέξει



.Οπως παρατηρήτε στο πάνω μέρος της οθόνης βρίσκονται οι εντολές File, Pref, Pict, Mode, Brush, Colour, και Font. Εμεις θα ασχοληθούμε με την Brush.



Αφού λοιπόν έχετε μαρκάρει το σχέδιο που θέλατε, στην προκειμένη περίπτωση την μουτράκλα

του Batman, τώρα επιλέγετε την εντολή Brush. Ενας υποκατάλογος εντολών εμφανίζεται και εσείς διαλέγετε την εντολή Halve. Με αυτόν τον τρόπο μικραίνετε το σχέδιο σας κατά 50% και μπορείτε να το τοποθετήσετε σε οποιοδήποτε μέρος της οθόνης θέλετε.

• Ο επόμενος τρόπος της επεξεργασίας σχεδίου βρίσκεται και αυτός στην εντολή Brush και ονομάζεται Rotate.



Με αυτήν την εντολή θα μπορείτε να περιστρέφετε το σχέδιο που έχετε μαρκάρει. Η διαδικασία είναι απλή και γιά αυτό δώστε προσοχή έτσι ώστε να πετύχετε τα ίδια αποτελέσματα και στα δικά σας σχέδια. Αφού έχετε μαρκάρει το επιθυμητό σας σκίτσο πηγαίνετε στην εντολή brush και επιλέγετε την εντολή Rotate.

Το σχέδιο θα εξαφανιστεί και την θέση του θα πάρει ένα πλαίσιο το οποίο με την κίνηση του mouse περιστρέφεται.



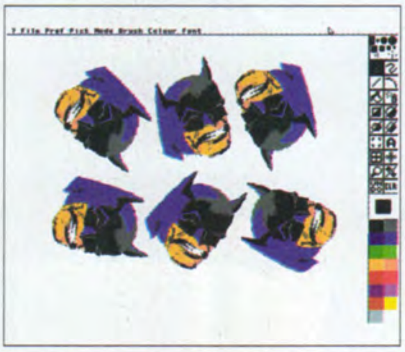
Αφού επιλέξετε την κατάλληλη θέση το πλαίσιο θα αντικατασταθεί απ'το σκίτσο μόνο που αυτή την φορά το σκίτσο θα έχει μετατραπεί σύμφωνα με την κλίση που έχετε δώσει στο πλαίσιο.

Χμμμμμ..

Εδω ο batman σύγουρα έχει πάθει ναυτία. Βλέπετε καθαρά ότι στην εικόνα έχουμε το ίδιο σχέδιο αλλά σε πολλές απόψεις. Ενας πολύ έξυπνος τρόπος σχεδίασης ο οποίος μπορεί να σας φανεί πολύ χρήσιμος και να σας γλυτώσει από την περιττή δουλειά.

Ο τρόπος δημιουργίας αυτής η μιάς παρόμοιας παράστασης είναι απλός.

Αφού έχετε μαρκάρει το αρχικό σας σχέδιο πηγαίνετε στην εντολή Rotate και διαλέγετε μιά καινούργια άποψη του σχεδίου σας.



Μετά επαναλαμβάνετε επιλέγοντας μόνο Rotate χωρίς να ξαναμαρκάρετε.

Ετσι το σχέδιο σας θα αποκτήσει πολλές απόψεις και θα πετύχετε θεαματικά αποτελέσματα.

Αξίζει να σας πω ότι μέσα στην εντολή Brush υπάρχει και η εντολή Rotate 90 η οποία σας περιστρέφει απευθείας το σκίτστο σας 90 μοίρες.

• Κάπου εδώ ερχόμαστε στο αρχικό μας σχέδιο όπου θα μας χρειαστεί γιά τις παρακάτω εργασίες μας. Ξαναμαρκάρουμε τον υπερταλαιπωρημένο BAT MAN με το γνωστο πιά εργαλείο μαρκαρίσματος.



• Θα αναρωτιέστε πως έγινε τόσο συμμετρικό και άψογο. Η απορία σας θα λυθεί πολύ γρήγορα.

Πρίν όμως προχωρήσουμε σε λεπτομέρειες αξίζει να σας πω ότι η παρακάτω εντολή εξοικονομεί χρόνο που ούτε μπορείτε να φανταστείτε. Για αυτό μην αφήνετε τις γνώσεις που παίρνετε από εδώ να πάνε χαμένες και σκεφτείτε τρόπους να τις αξιοποιήσετε. Ας ξεκινήσουμε λοιπόν την ανάλυση τον τρόπου για την επίτευξη αυτής της εικόνας. Και εδώ τα πράγματα είναι πολύ απλά. Εχετε ήδη μαρκάρει το επιθυμητό σχέδιο, στην συγκεκριμένη περίπτωση τον Bat Man, και σπεύδετε να επιλέξετε την εντολή Brush. Εδώ υπάρχει η μαγική εντολή Flip Horizontal η οποία σας δίνει την δυνατότητα να αντιστρέψετε το σχέδιο και να πετύχετε κάτι παρόμοιο με αυτό της εικόνας.

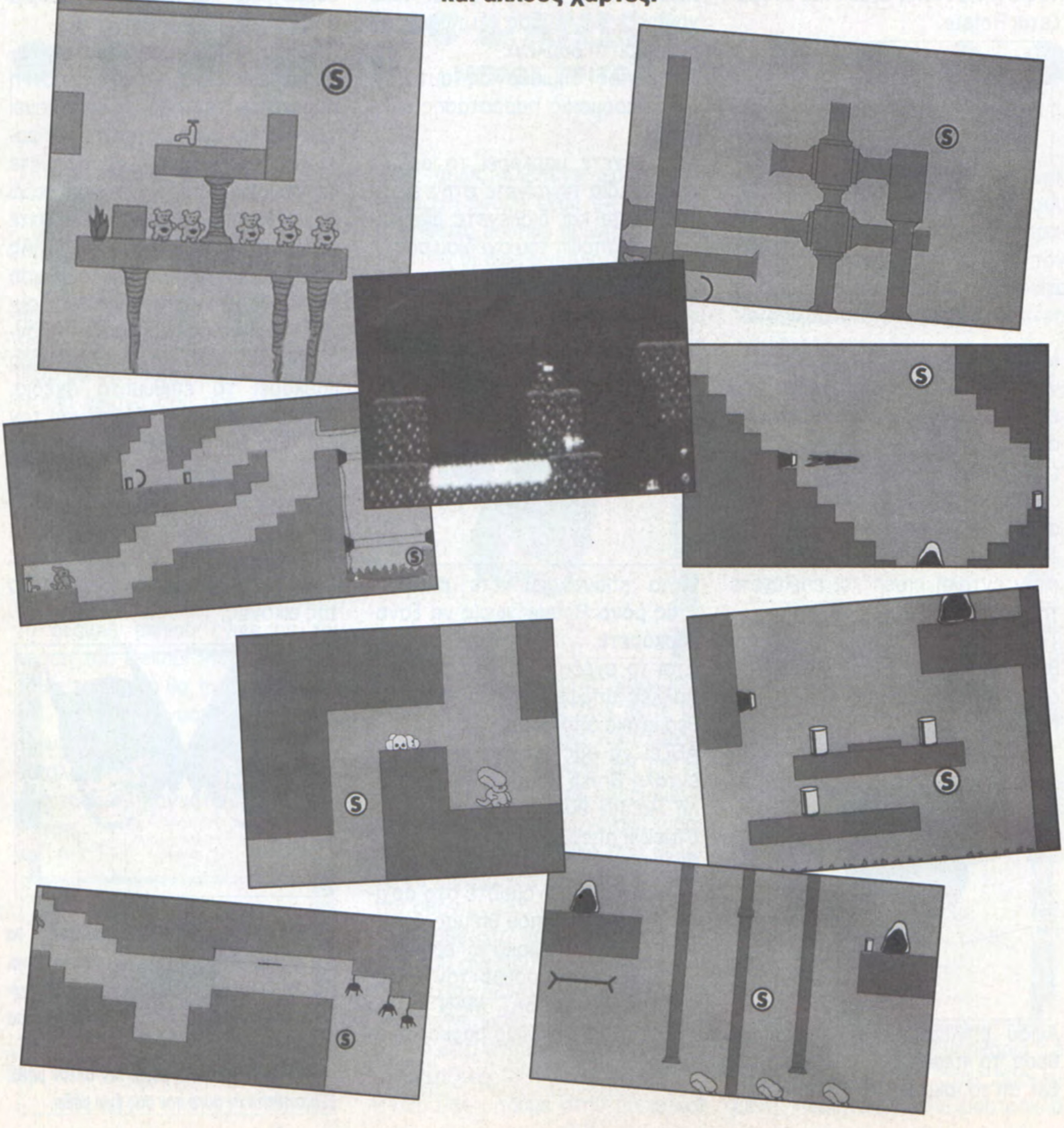


Κάπου εδώ όμως μετά λύπης μου πρέπει να σας κλείσω ραντεβού για τον επόμενο μήνα. Εγω θα συνεχίζω να δημιουργώ αριστουργήματα, πράγμα που θα δείτε και μόνοι σας στα επόμενα τεύχη.

Λοιπόν αυτά απο μένα μέχρι τον άλλον μήνα. Εξασκηθείτε σε αυτά που σας έχω μάθει.

ΧΑΡΤΕΣ ΤΟΥ FLOOD

Με χαρά σας παρουσιάζω τους χάρτες του FLOOD. Ελπίζω να μην δυσκολευτείτε να προχωρίσετε χρησιμοποιώντας τους χάρτες. Στο επόμενο τεύχος θα έχουμε και άλλους χάρτες.



ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ ΕΛΛΗΝΙΚΟΥ WORKBENCH

ΜΑΪΟΥ 1994

ΝΙΚΗΤΕΣ

ΑΝΑΓΝΩΣΤΟΠΟΥΛΟΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ	ΑΘΗΝΑ
ΑΝΤΩΝΑΚΗΣ ΑΝΤΩΝΗΣ,	ΒΟΛΟΣ
ΒΑΛΜΑΣ ΝΙΚΟΣ,	ΑΘΗΝΑ
ΔΑΣΚΑΛΑΚΗΣ ΑΡΙΣΤΟΔΗΜΟΣ,	ΚΡΗΤΗ
ΔΑΦΝΟΜΗΛΗΣ ΣΤΑΥΡΟΣ,	ΑΘΗΝΑ
ΔΕΛΒΕΡΟΥΔΗΣ ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ,	ΑΘΗΝΑ
ΘΕΟΦΑΝΗΣ ΛΟΥΚΑΣ,	ΘΕΣ/ΝΙΚΗ
ΚΟΥΚΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ,	ΑΘΗΝΑ
ΚΟΥΚΟΥΛΙΔΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ	ΑΘΗΝΑ
ΝΑΚΟΥΤΗΣ ΣΤΑΥΡΟΣ,	ΘΕΣ/ΝΙΚΗ
ΝΙΚΟΛΑΣ ΒΑΣΙΛΗΣ,	ΡΟΔΟΣ
ΝΤΙΜΠΕΛΛΟΣ ΑΓΓΕΛΟΣ,	ΑΘΗΝΑ
ΠΑΥΛΟΣΟΓΛΟΥ ΙΟΡΔΑΝΗΣ,	ΑΘΗΝΑ
ΣΥΡΟΓΙΑΝΝΟΥΛΗΣ ΘΑΝΑΣΗΣ,	ΑΘΗΝΑ
ΤΣΙΓΚΑΣ ΕΛΕΥΘΕΡΙΟΣ,	ΡΟΔΟΣ

Η ΠΑΡΑΛΑΒΗ ΤΩΝ ΔΩΡΩΝ ΘΑ ΓΙΝΕΙ ΑΠΟ ΤΑ ΓΡΑΦΕΙΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΕΙΑΣ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ (ΘΕΜΙΣΤΟΚΛΕΟΥΣ 84Β ΝΙΚΑΙΑ Τ.Κ. 154 52 ΤΗΛ.: 4962494) ΚΑΤΟΠΙΝ ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΗΣ ΣΥΝΕΝΟΗΣΕΩΣ

TIPS & TRICKS

TIPS + TRICKS

PC

MORTAL KOMBAT

Το MORTAL KOMBAT είναι χωρίς αμφιβολία το καλύτερο Beat em up που έχει βγεί ποτέ για PC, και εκτός από αυτό είναι απόλυτα ταυτόσημο με την κλασική έκδοση του Ηλεκτρονικού.

Εδω έχουμε τα Finish them moves όλων των ηρώων του παιχνιδιού.

Οταν λοιπόν βγεί η αιματοβαμένη πρόταση Finish Him κάντε ακριβώς αυτά που σας λέμε.

SONYA

Two Button joystick Μπροστά, μπροστά, μακριά, μακριά, Fire. Four Button joypad και Keyboard Μπροστά, μπροστά, μακριά, μακριά, απόκρουση.

SUB ZERO

Two Button joystick Μπροστά, κάτω, μπροστά, Fire. Four Button joypad και Keyboard Μπροστά, κάτω, μπροστά, πάνω μπουνιά.

SCORPION

Two Button joystick Κάτω, κάτω, Fire. Four Button joypad και Keyboard Πατημένη η άμυνα, πάνω, πάνω.

RAYDEN

Two Button joystick Μπροστά, μακριά, μακριά, μακριά, Fire. Four Button joypad και Keyboard Μπροστά, μπροστά, μακριά μακριά, μακριά, πάνω μπουνιά.

JOHNNY CAGE

Two Button joystick Μπροστά, μπροστά, μπροστά, Fire. Four Button joypad και Keyboard Μπροστά, μπροστά, μπροστά, πάνω μπουνιά.

KANO

Two Button joystick Μακριά, μακριά, Fire. Four Button joypad και Keyboard Κάτω, μακριά, κάτω μπουνιά.

LIU KANG

Two Button joystick Μπροστά, κάτω, μακριά, πάνω, μπροστά, κάτω. Four Button joypad και Keyboard Μπροστά, κάτω, μακριά, πάνω, μπροστά, κάτω.



AMIGA

SECOND SAMURAI

ZONE 2: RFFIZIAC
ZONE 3: ZOHNAGA3
ZONE 4: VC5UPZWE
ZONE 5: N6KJXWDR
ZONE 6: T3DYTJ12
ZONE 7: CUTUJMGI
ZONE 8: VOOXBC2T
ZONE 9: SVMB4A1F
ZONE 10 OGPHPGGH

RODLAND

Παγώστε το παιχνίδι και πατήστε πέντε φορές HELP για άπειρες ζωές.

BARBARIAN 2

Πατήστε HELP και M και E ταυτόχρονα για να ξαναπάρετε ενέργεια.

TERMINATOR 2

Παγώστε και πατήστε όλα τα function keys μαζί. Ξεπαγώστε και πατήστε Esc.

ROLLING THUNDER

Μετά από το απαίσιο γέλιο δώστε JIMBBBY και θα έχετε άπειρες ζωές.

SHACKLED

Πατήστε το + για να περάσετε στο επόμενο επίπεδο.

STARGOOSE

Κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα F1 έως F6 για άπειρες ασπίδες μόλις το παιχνίδι αρχίσει.

STREET FIGHTER

Το θυμηθήκατε από το Νο 2 έ; Τέλος πάντων το βρήκαμε το cheat που μας ζητήσατε. Δώστε STREET CHEAT στην οθόνη των τίτλων. Με HELP περνάτε στο επόμενο επίπεδο.

THUNDERBIRDS

Οι κωδικοί είναι RECOVERY, ALOYSIUS.

WORLD GAMES

Σας κουράζουν τα παιχνίδια που πρέπει να νικήσετε το ρολόι. Αρκεί να κρατάτε πατημένο το fire ενώ φορτώνει το παιχνίδι από τον δίσκο. Θα το τελειώσετε σε λιγότερο από ένα δευτερόλεπτο!

PITFIGHTER

Ενώ παίζετε πληκτρολογήστε LOBSTERS. Με τους αριθμούς 1-9 και C ή L θα περάσετε στα επόμενα επίπεδα.

ELF

Πληκτρολογήστε κατά την διάρκεια του παιχνιδιού CHOROPOO και θα αποκτήσετε
99 ζωές.

TIME MACHINE

Στο high-score γράψτε DIZZY και θα πάρετε 9 ζωές. Πατήστε 1 ή 2 ή 3 ή 4 (παιδιά;) ή 5 για το αντίστοιχο επίπεδο.



TOKI

Τυπώστε κατά την διάρκεια του παιχνιδιού KILLER. Με τα function keys περνάτε επίπεδα.

RICK DANGEROUS

Στο όνομα δώστε BBOOIINNGG και πατώντας όλα τα κουμπιά αριστερά αλλάζετε επίπεδο.

TORVAC THE WARRIOR

Στον πίνακα των Hi-scores γράψτε CHEAT με όσο περισσότερες τελείτσες χωράνε εκεί. Οταν αρχίσει το παιχνίδι κρατήστε το fire πατημένο και με τους αριθμούς 1-5 περνάτε στο αντίστοιχο επίπεδο.

BEACH VOLLEY

Κατά την διάρκεια του αγώνα πληκτρολογείστε DADDY BRACEY. Η οθόνη θα αναβοσβήσει και με το F1 θα περνάτε επίπεδο.

EPIC

Οι κωδικοί είναι: AURIGA, APUS, CEPHEUS, MUSCA, PYXIS, CETUS, FORNAX, CAELUM, CORVUS.

TITUS THE FOX

Ο κωδικός για το 14ο επίπεδο είναι 5052

ROBOCOD

Ενα νέο tip για το παιχνίδι. Πατήστε Control και μετά Return έχετε άπειρες ζωές και η μουσική παίζει πιο γρήγορα.

TEST DRIVE 2

Δώστε outrun ή AERF ή GASS.

ALIEN BREED

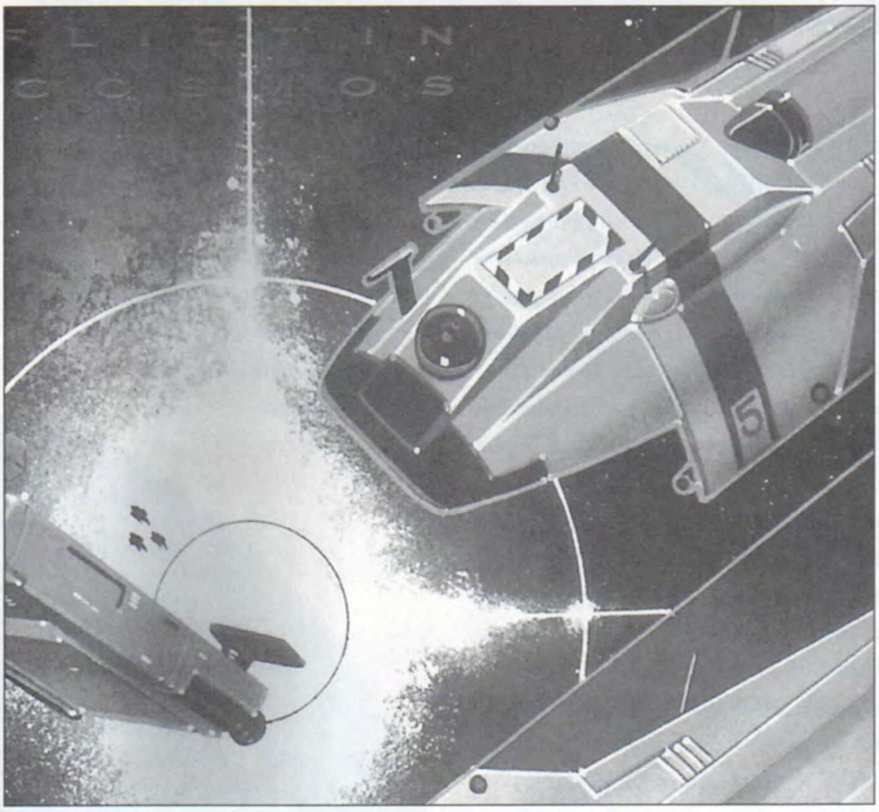
Βρείτε ένα οποιοδήποτε τερματικό και τυπώστε Aliens Are Faggots.

NAVY SEALS

Αντί για το όνομά σας στο Hi-score δώστε PSBOYS για άπειρες ζωές.







BART SIMPSON

Γράψτε SHEEP IN A GROUP WEARING HATS για άπειρες ζωές.

ROLLING RONNY

Δώστε στο High Scor το όνομά σας σαν tractor κσι θα έχετε άπειρη ενέργεια και μερικές παρενέργειες!

SIM CITY

Για 10.000$ όταν αρχίσει το παιχνίδι έχετε πατημένο το Shift και γράφετε FUND. Αυτό μπορείτε να το κάνετε όσες φορές θέλετε.

EUROPEAN CHAMPIONS

Εαν δεν είσαστε ο Παυλος, και καμιά φορά χάνετε με μεγάλη διαφορά τότε πατήστε ενώ παίζετε Escape, και μετά Start Match τότε ο αγώνας θα αρχίσει απ'την αρχή δίνοντας σας την δυνατότητα να κερδίσετε!

BLUES BROTHERS

Γράψτε HOULQ στην εικόνα επιλογής χαρακτήρα και πατήστε space και 1-6 για να πάτε στην αντιστοιχη πίστα.

MEGA-LO-MANIA

Ο τελευταίος κωδικός είναι IQUBTYQSPAD

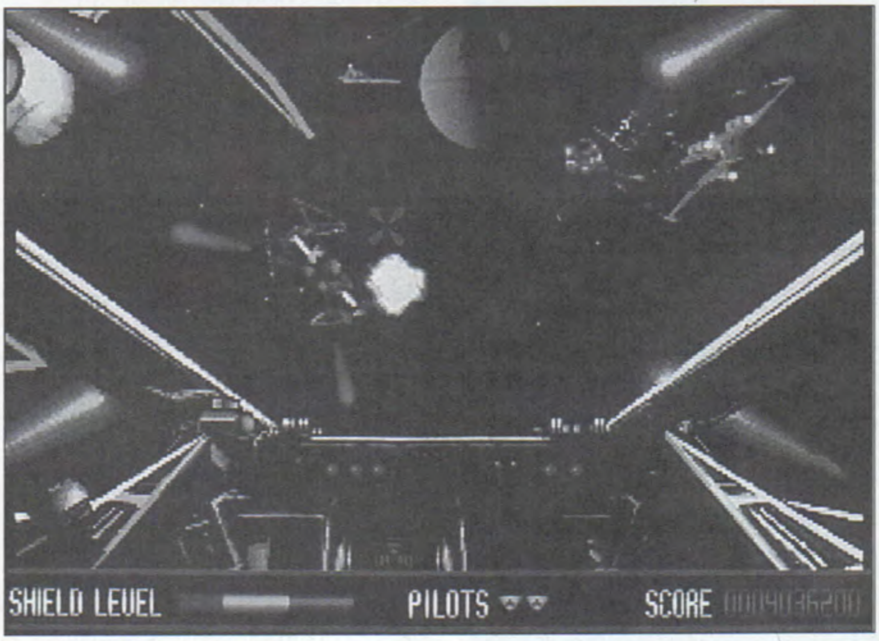
PEGASUS

SCREECH, DRAGONFLY, BEEBOP, CELESTIAL οι κωδικοί.

AMNIOS

Μερικοί κωδικοί από το 2ο μέχρι το 10ο επίπεδο:

FRDSNSMNER
PLFRMNLQSN
LSNBRGNSLQ
LKMCTKSCDF
SIBNLMRCHL
RCHLMCLRHS
THBSTSTFTT
THTHJJRSNN
MLFNDBTFLL



FINAL BLOW

Παγώστε και πατήστε 6 φορές το F10 και ο αντίπαλός σας θα βγει νοκ-ουτ.

Το Διήγημα

Πιστεύετε ότι είσαστε ταλέντα στο γράψιμο;
Οτι μπορείτε να μεταφέρετε τις σκέψεις σας στο χαρτί διατηρώντας την αγωνία και την πρώτη εντύπωση;
Πιστεύετε ότι θα άξιζε να γίνετε με τα κείμενά σας συντάκτης του USER και να γνωρίσετε την φήμη και την δόξα;
Αυτό μπορεί να γίνουν πραγματικότητα στέλνοντας τα διηγήματά σας στο περιοδικό μας.
Τί θέλουμε από εσάς;
Ενα καλό κείμενο 1200-2000 λέξεων.
Τίποτα περισσότερο και τίποτα λιγότερο.
Μπορείτε να γράψετε επιστημονικής φαντασίας, κωμωδίες - αν πιστεύετε ότι έχετε τόσο ταλέντο! -, μυστηρίου, ο,τιδήποτε σε γενικές γραμμές.
Αν θέλετε μπορείτε να στείλετε και μια φωτογραφία σας και ένα βιογραφικό.
Θα δημοσιευτούν πάραυτα.
Αυτό το μήνα το άτιτλο διήγημα του GORE σας δείχνει τον σωστό τρόπο...
Η διεύθυνσή μας είναι Πλάτωνος 134-136 Κολωνός, και μην χαθείτε, σας περιμένουμε.

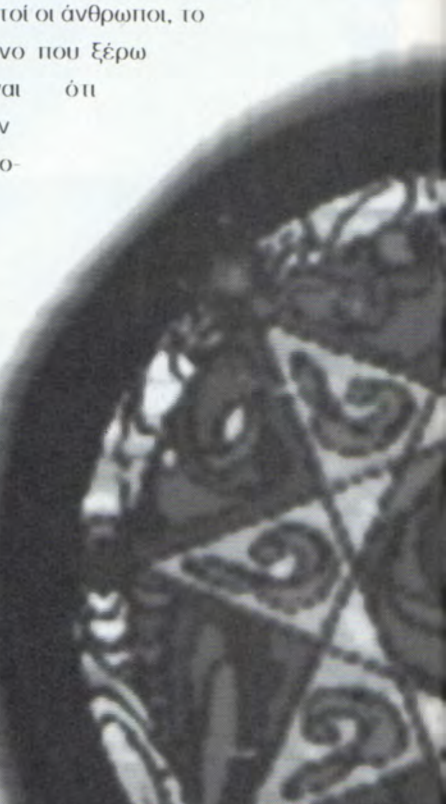
Κρύο, ακόμα δεν έχω καταλάβει που βρίσκομαι. Ενα αόρατο πέπλο θανάτου νιώθω να με τυλίγει. Περνάνε όλες οι εικόνες της ζωής μου από μπροστά μου. Ψάχνω... ψάχνω απεγνωσμένα να ανακαλύψω τον λόγο που βρίσκομαι εδώ. Τίποτα, η ζωή μου δεν είναι αυτή που δικαιολογεί την παρουσία μου σε ένα μέρος σαν αυτό. Παρ'όλα αυτά κάτι μου λέει ψυθιρίζοντας ότι εδώ ανήκω. Το σκοτάδι με τυλίγει, το άπειρο φαίνεται, αλλά αδυνατώ να το ακουμπήσω. Ισως να θέλω να νομίζω ότι βλέπω το ατελείωτο, ίσως πεθαίνω στην σκέψη να απλώσω το χέρι και να ακουμπήσω έναν σκοτεινό τοίχο. Οι ώρες οι μέρες, τα λεπτά, δεν έχουν καμία διαφορά.

Επρεπε να καταλήξω εδώ γιά να το καταλάβω. Τίποτα στην ζωή δεν είναι αυτόνομο, η ύπαρξη εξαρτάται απ'την συσχέτιση, το ίδιο και ο χρόνος, το ίδιο και η ζωή. Πραγματικά τρομάζω στην σκέψη που άφησα το εργαστήριο μου μόνο του. Πάνω στο γραφείο μου υπάρχει η τελευταία μου ανακάλυψη, το ελιξήριο της ζωής. Τριάντα χρόνια δουλειάς πήγαν χαμένες, σύμφωνα με τα στοιχεία όλα δείχνουν ότι το ελιξήριο πέτυχε. Πραγματικά είναι μεγάλη ειρωνία το ελιξήριο που πιθανόν να με έκανε αθάνατο να βρίσκεται στα χέρια αυτών που με συλλάβανε την ώρα που το δοκίμαζα.

Δεν έπρεπε να μιλήσω ποτέ στον τύπο, όλοι θα μάθαιναν για την τρομερή μου ανακάλυψη.

Πραγματικά τρελαίνομαι στην σκέψη ότι ποτέ δεν θα μάθω αν η ανακάλυψη μου πέτυχε.

Ισως είμαι ο μόνος άνθρωπος στον κόσμο που θέλει τόσο πολύ να πεθάνει, γιά να δει αν μπορεί να επιστρέψει. Είμαι εγκλωβισμένος δεν μπορώ να ακουμπήσω κάν τον εαυτό μου. Δεν ξέρω τι μου έχουν κάνει αυτοί οι άνθρωποι, το μόνο που ξέρω είναι ότι δεν μπορώ να κουνηθώ. Η αλήθεια είναι ότι και να μπορούσα να αυτοκτονήσω δεν ξέρω αν θα το έκανα. Πραγματικά φοβάμαι. Ισως δεν ήπια αρκετό, ίσως το ελιξήριο να μην πέτυχε. Ο ίδρώτας με τυλίγει, είναι άδικο να τελειώνουν τόσων χρόνων προσπάθειες σε ελάχιστες



του Μήνα

στιγμές. Ο χρόνος με έχει μπερδέψει, μην μπορόντας να δώ τίποτα, η να α-κούσω τίποτα αδυνατώ να προσδιορίσω τον χρόνο που βρίσκομαι εδώ.

Οι σκέψεις αυτές όμως δεν είναι τίποτα μπροστά στο αίσθημα της αδικίας της μοίρας. Αν όλα γινόντουσαν αργό- ιε-



ρα δεν θα με ενοια-ζε. Το ελιξήριο μου δεν νικάει μόνο τον θάνατο, αλλά την πείνα, τις αρρώστιες, και όλα όσα αυτά τα τελευταία χρόνια αποδεκάτιζουν τους ανθρώπους. Οσο σκέπτομαι ότι το ελιξήριο μου ίσως βρίσκεται σε τρομοκράτες, ή σε πολεμοχαρείς κυβερνήσεις, μισώ την κοινωνία, το σύστημα, αλλά πιο πολύ τον εαυτό μου. Ανθρωποι σαν και έμενα δημιούργησαν την πυρηνική ενέργεια, τα όπλα, τον χημικό πόλεμο, όλα, αρχικά γιά ειρηνικούς σκοπούς. Πόσο τυφλοί ήμασταν.

Τίποτα αξιόλογο δεν το χρησιμοποιούν σωστά σε αυτόν το ψυχρό κόσμο που ζούμε.

Χιλιάδες κόσμος θα ζούσε γιά πάντα, και δεν θα είχε την ανάγκη τροφής, η φαρμάκων. Βέβαια σε αυτόν το σκοτεινό χώρο που βρίσκομαι οι σκέψεις παίρνουν άλλη μορφή. Αρχίζω να αναρωτιέμαι τον λόγο που αξίζει οι άνθρωποι να ζούνε τόσο πολύ. Τι προσφέρουμε; Γιά ποιόν λόγο ζούμε; Το μόνο που καταφέρνουμε είναι να ρυπαίνουμε την γή, να καταλώνουμε αέρα, και να καταλαμβάνουμε χώρο στο σύμπαν. Βέβαια εγώ δεν κάνω μόνο αυτά, ίσως να προκαλέσω την αθανασία μιάς χούφτας αντρών δολοφόνων, και τον θάνατο χιλιάδων άλλων.

Τώρα το μόνο που μπορώ να κάνω είναι να περιμένω. Εστω και ένα άγνωστο θόρυβο, έστω και ένα σφύριγμα του αέρα. Η ανικανότητα σύγκρισης και συσχέτισης με έχει τρελλάνει, αρχίζω και παραλογίζομαι. Ακούω έναν αμυδρό ήχο από πάνω. Η ανάγκη μου γιά εξωτερικά ερεθίσματα μου δημιουργεί αυταπάτες. Και όμως ο ήχος δυναμώνει και έρχεται ακόμα πιό κοντά μου. Πιο ισχυρός και ακόμα πιο ρεαλιστικός. Ισως είναι η υπέρτατη χαρά έχω νοιώσει στην ζωή μου. Δεν μπορεί κανείς να φανταστεί τι ανακούφιση είναι αυτή γιά ένα άνθρωπο σαν και εμένα. Αρχίζω και νοιώθω το θόρυβο μέσα στην καρδιά μου. Μου θυμίζει το αίσθημα που ένοιωθα όταν ένα τραίνο πέρναγε από μπροστά μου, ή τις καμπάνες που άκουγα να χτυπάνε ασταμάτητα το πρωί. Μόνο που αυτήν την φορά ο θόρυβος έφερνε μαζί και ελπίδα και πνοή. Ακόμα πιό κοντά, ακόμα πιο βαθειά οι χτύποι ακούγονται μέχρι τα βάθη της καρδιάς μου. Ο ήχος ξαφνικά αλλάζει και γίνεται κτύπημα, σαν κάποιος να μου κτυπάει την πόρτα. Μόνο που τώρα δεν μπορώ να την ανοίξω, παραμένω εγκλωβισμένος. Νοιώθω ότι η πόρτα είναι μπροστά στα μάτια μου και δεν μπορώ να την ανοίξω. Κάτι σαν πλαίσιο σχηματίζεται μπροστά στα μάτια μου, κάτι σαν τζάμι πόρτας. Τίποτα δεν φαίνεται καθαρά όμως. Μέσα απ'την θολούρα του απροσδιόριστου σχήματος, ξεπροβάλλουν δειλά δειλά ακτίνες φωτός. Λες και ο ήλιος να είναι ακριβώς από πάνω μου. Αν και έπρεπε να πετάω απ'την χαρά μου το ένστικτό μου με προειδοπειεί γιά κάτι αναπάντεχο.

Ξάφνου, ένας δυνατότερος ήχος έρχεται να αποκόψει την όλη δράση. Το απροσδιόριστο πλαίσιο που έβλεπα έχει γίνει πολύ πιο καθαρό, καθώς μία ακτίνα φωτός στο απόλυτο σκοτάδι μου δίνει την δυνατότητα να δω. Κάτι σαν γράμματα φαίνονται πάνω στο πλαίσιο, γράμματα που μου μειώνουν τις ελπίδες γιά την ύπαρξη κάποιας πόρτας. Το ένστικτό μου μου λέει να μην κοιτάξω, να μην διαβάσω αυτά τα λίγα και απρόσωπα γράμματα. Η περιέργεια όμως υπερνικά το ένστικτο. Αποφασίζω να δώ, αρχίζω σιγά σιγά και γεμάτος με υπερένταση.

ΝΟΥΜΕΡΟ: 91827
ΦΕΡΕΤΡΟ: 3544
ΕΤΟΣ: 2090

αλληλογραφία

Αγαπητό USER,
Είμαι ένας καινούριος αλλά φανατικός αναγνώστης αυτού του υπέροχου περιοδικού, θέλω να σου κάνω μερικές ερωτήσεις.

1. Πότε θα κυκλοφορήσει το Street Fighter 2 turbo στην A500;
2. Μπορείς να αναφέρεις ένα tip του PPHAMMER (45η πίστα) της Crystal;
3. Πες μου σε ποιο μαγαζί μπορώ να βρω το LARRY 6.
4. Ποια AMIGA έχει καλύτερα παιχνίδια η A500, η A600 ή η A1200;
5. Πόσο θα μπορούσε να πιάσει μια A500 με σκληρό δίσκο, 1MB RAM πολλά joysticks και games;
6. Θα μπορούσες να γράψεις περισσότερα παιχνίδια για την AMIGA στα tips'n'tricks;

Φιλικά
Γιώργος Παπαδόπουλος

ΥΓ1) Συγχαρητήρια για το περιοδικό, με έφερε πιο κοντά στον υπολογιστη μου.

ΥΓ2) Ελπίζω να μου απαντήσετε.

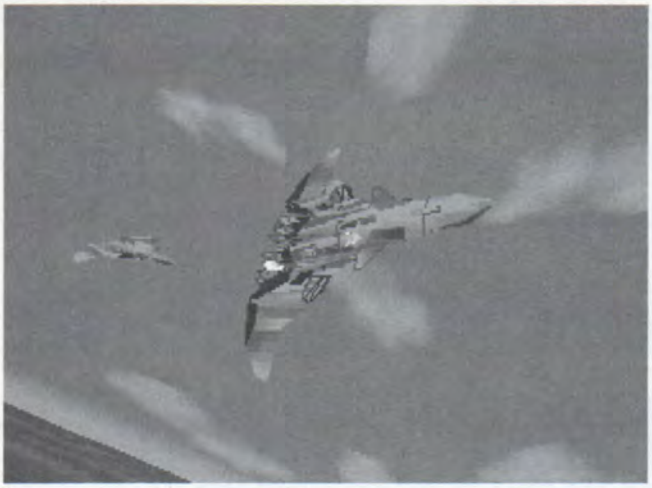
Γιωργάκη,

1. Αφού εμφανιστεί στις κονσόλες. Ελπίζουμε στο τέλος του χρόνου να έχει βγει.
2. Οχι αγόρι μου γιατί είναι παλιό και μερικοί θα φωνάζουν πάλι.
3. Κάνε μια βόλτα στα κεντρικά στην Στουρνάρα.
4. Η A1200
5. Περίπου 100.000 δρχ.
6. Εφτασε!!!

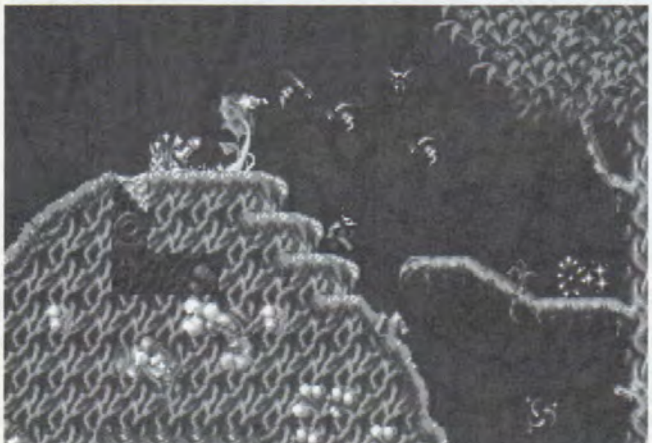
Αγαπητό USER,
Είμαι αναγνώστης σου από το τεύχος #13 και είναι η πρώτη φορά που σου γράφω γράμμα. Παρακολουθώ, όσο μπορώ, σχεδόν όλα τα περιοδικά ελληνικού, αγγλικού και αμερικάνικου τύπου που έχουν σαν θέματά τους, τα computer games και τα RPGs. Ακόμα έχω την ευτυχία και την πολυτέλεια να έχω έναν 486DX στα 50MHz με VGA/Sound blaster Pro και προτιμώ τα ADVENTURES και τα RPGs. (παίζω και κανένα StreetFighter II στο ουφάδικο της περιοχής. Θα ήθελα λοιπόν να κάνω όπως πολλοί κάποιες παρατηρήσεις-ερωτήσεις.
1. Γιατί έχουν μειωθεί τόσο πολύ οι σελίδες του USER. Το τεύχος #24 για παράδειγμα έχει 127 σελίδες ενώ το #40 μόνο 80. Οφείλεται αυτή η μείωση στο GAMER; Ας μην ξεχνάμε ότι είναι συνοδευτικό περιοδικό.
2. Γιατί εξαφανίστηκε η στήλη RPG. Είμαι DM και μέλος της παγκόσμιας οργάνωσης RPG (RPGA) και πολύ στεναχωρήθηκα από την απώλειά της. Στο κάτω κάτω τα RPG ωθούν τους παικτες στην αγορά των computer games και πόσο μάλλον τώρα που η διάδωσή τους μεγαλώνει στην Ελλάδα. Μήπως δεν υπάρχει κανένας αρμόδιος ή ακόμα και σχετικός για να την επιμελείται;







Τέλος θα ήθελα να γίνει κάθε προσπάθεια από το περιοδικό όσον αφορά την ευαισθητοποίηση των νέων αλλά και των παλιών gamers κατά της πειρατείας. Είναι ντροπή τα games κάθε μηχανήματος ή κονσόλας να είναι τόσο ακριβά, και εξαιτίας κάποιων ανεύθυνων πειρατών.



Με τιμή
Πάρις Μέξης

ΥΓ. Συγχαρητήρια για την αξιόλογη προσπάθεια. KEEP UP THE GOOD WORK.

Φίλε Πάρη,

(τρομερό όνομα πρέπει να παραδεχτούμε)

1. Δεν υπάρχει μείωση στις σελίδες του USER σε ότι αφορά τους υπόλογιστές. Τους αντιστοιχούσαν 80 σελίδες πριν το GAMER και 80 του δώσαμε τώρα.

2. Η στήλη RPG τελείωσε ότν αυξήθηκαν τα παιχνίδια για υπολογιστές. Πιστεύεις ότι υπάρχουν πάνω από 300 άτομα σε ολόκληρη την Ελλάδα που να παίζουν επιτραπέζια RPGs. Πολύ θα θέλαμε βέβαια να μας δώσεις ένα μεγαλύτερο νούμερο!

Κάναμε ότι μπορούσαμε εναντίον της πειρατείας αλλά τώρα πια είναι αργά. In CD we trust.

DEAR USER,

Αυτό είναι το δεύτερο γράμμα μου και θα ήθελα να δημοσιευθεί. Οι ερωτήσεις μου περιορίζονται σε δύο θέματα, ένα είναι η ύλη του περιοδικού και δεύτερο είναι κάποιες ερωτήσεις για τον υπολογιστή μου (Amiga 600 HD).

1) Πιστεύω ότι από το περιοδικό φύγανε οι καλύτερες στήλες του, όπως: Red Green Blue, Big trouble, Stay Cool και MS-Prompt (Αλήθεια, γιατί είναι ολες με λατινικούς χαρακτήρες;).

2) Λιγόστεψε η ύλη για προγράμματα, utilities κλπ, και εκτός από τα NEWS πουθενά αλλού δεν υπάρχουν τέτοια άρθρα!

3) Οσον αφορά το πρόβλημα της δισκέτας έχω να κάνω μόνο μία ερώτηση: Πώς μπορούν τα Αγγλικά (κυρίως) περιοδικά να φτάνουν στην Ελλάδα με άθικτη την δισκέτα τους; (και καμία φορά και 2 δισκέτες). Εγώ όσες φορές έχω δοκιμάσει τέτοια δισκέττα δεν έχω δυσαρεστηθεί ποτέ!

Αυτές είναι τώρα οι ερωτήσεις που αφορούντον υπολογιστή μου:

1) Η A600, όπως και η A1200, έχουν θύρα PCMCIA. Υπάρχουν στην Ελλάδα τέτοιες κάρτες, και τί προσθέτουν στον υπολογιστή; (μνήμη κλπ).

2) Ηδη έχω βάλει επέκταση μνήμης και έτσι έφτασα τα 2MB RAM. Υπάρχει τρόπος να μεγαλώσω περισσότερο την μνήμη μου; Αν ναι, πώς;

Συγνώμη αν σε κούρασα με το τεράστιο γράμμα μου, αλλά πιστεύω ότι σαν καλοί άνθρωποι που είσαστε θα το δημοσιεύσετε (PLEASE... PLEASE... PLEASE)

Your friend,
Στράτος Φιλαλήθης.

ΥΓ1. Θα ήθελα μια αφίσα του αμφιβληστροειδούς του κ.Κροντηρά!

ΥΓ2. Αν και τρίτοι στην Ευρώπη, θα'μαστε για πάντα πρώτοι. -Maniac 13-

ΥΓ3. Σας ικετεύω, δημοσιεύστε το γράμμα μου...

ΥΓ4. THE POWER's NAME IS: RAYDEN!

Στράτο,

δεν είσαι ο μόνος φιλαλήθης(!) γι'αυτό σου απαντάμε:

`Πρώτα πρώτα σχετικά με τις γενικές παρατηρήσεις που θα σου πούμε ότι άλλες στήλες έφυγαν για τεχνικούς λόγους και άλλες από έλλειψη ενδιαφέροντος.

`Πάντως πολλές στήλες με θέματα εκτός παιχνιδιών θα επανέλθουν σύντομα.

Οσο για τη δισκέττα το μεγαλύτερο πρόβλημα το προκαλούσε το τριπλό format. Ενα πολύ μεγάλο ποσοστό των δισκετών όχι μόνο δεν δούλευαν αλλά δεν μπορούσαν και να ξαναφορμαριστούν!

1) Οι κάρτες αυτές υπάρχουν για τους δύο υπολογιστές που αναφέρεις κυρίως για μνήμη.

Συχνά όμως κυκλοφορούν πρόσθετες κάρτες -αρκετά ακριβότερες όμως από τις κοινές- για ήχο και modem/fax. Υπάρχουν και στην Ελλάδα. Ρίξε μια ματιά στα διαφημιζόμενα καταστήματα στις σελίδες του περιοδικού μας.

2) Αγόρασε κάποια επέκταση με 4 ή 8 Mbytes στην θέση των 2 Mbytes.

ΑΓΑΠΗΤΟ USER

είμαι ένας κάτοχος A-1200 και έχω μερικές απορίες, σχετικά με τις κυκλοφορίες παιχνιδιών όπως το X-WING, το Wing Commander 2, Privateer κτλ. Οι κατασκευαστές τους έλεγαν συνέχεια την δικαιολογία πως δεν τα μεταφέρουν σε AMIGA λόγω της δυσκολίας μεταφοράς στα γραφικά, στον προγραμματισμό, την ταχύτητα κτλ. Τώρα που αυτές οι δυ-

σκολίες ξεπεράστηκαν (βλέπε AGA) γιατί δεν τα κυκλοφορούν σε A-1200; Ακόμα: ετοιμάζεται AGA version του Street Fighter 2; Κυκλοφορεί κανένας 486 emulator και πόσο κοστίζει; Θα παίζει παιχνιδια; (SVGA). Ακόμα τα REBEL ASSAULT, MAD DOG MCCREE, LAWNMOWER MAN, STRIKE COMMANDER που κυκλοφορούν σε PC CD θα κυκλοφορήσουν σε CD-32, και αν όχι γιατί; Περιμένω απαντήσεις.

Φιλικά
Βαγγέλης Μεσσικλής

ΥΓ. Θεωρώ τη μεγαλύτερη βλακείς να ξοδεύει κάποιος 700.000 για να παίζει μόνο παιχνίδια.

Βαγγέλη,
Βιάζεσαι. Οι εταιρείες περιμένουν να δουν πώς θα τα πάνε τα μηχανήματα. Μέχρι τότε αρκούνται στην κυκλοφορία παλαιότερων παιχνιδιών στα νέα μηχανήματα εκ του ασφαλούς. Για κάτι καλύτερο θα πρέπει να περιμένεις. Δεν γνωρίζουμε τίποτα για AGA version του δημφιλούς παιχνιδιού ούτε για τον emulator που αναφέρεις. Πιθανότατα να κυκλοφορήσουν μερικά.

ΑΓΑΠΗΤΟ "USER"
Είναι η δεύτερη φορά που σου γράφω και δεν έχω λάβει απάντηση γι'αυτό κόβω τα γλυκόλογα. Οι ερωτήσεις μου είναι οι εξής:
1) Η 1200 είναι 32 bit με ένα CD ROM θα μπορεί να παίξει τα παιχνιδια των: 3DO, MEGA CD και των άλλων 32bit κονσολών. Αν όχι γιατί;
2) Η AGA είναι κάτι σαν VGA, EGA, SVGA Τί είναι τέλος πάντων;
3) Γιατί τόσος ντόρος με το CD-32;
4) Το NBA JAM σχεδιάστηκε πολύ λάθος, τα καρφώματα είναι εξωφρενικά.
5) Γιατί η SIERRA εγκατέλειψε την Amiga;
6) Η Amiga μου είναι 32μπιτη και λοιπόν ποιά η διαφορά; Προσωπικά εκτός από τα χρώματα δεν βλέπω τίποτα άλλο να διαφέρει στην 500 στα παιχνίδια. Εντάξει και λίγο η ταχύτητα.
Φιλικότατα
Νίκος Σπύρου

Νίκο,
ο αρχισυντάκτης πολύ θα ήθελε να σε αφήσει και τρίτη φορά να περιμένεις αλλά δεν του το επιτρέψαμε:
1) Οχι βέβαια! Τα προγράμματα θα πρέπει να ξαναγραφτούν ειδικά για τον επεξεργαστή του CD32.
2) Καμμία σχέση, ας πούμε ότι σημαίνει Advanced Graphics Amiga και είναι η βελτίωση του προηγούμενου chipset της Amiga.
3) Είναι το μέλλον της Amiga, γι'αυτό.
4) Το είπαμε πρώτοι στο review μας. Καλό για coin-op αλλά σε home συστήματα καταντάει ... γελοίο!
5) Γιατί δεν είναι διαδεδομένοι οι σκληροί δίσκοι. Η Sierra έθεσε ως όρο τον σκληρό στις Amigas για να ξαναβγάλει παιχνίδια.
6) Το πρόβλημα που διαπίστωσες δεν είναι hardware αλλά του software, της ποιότητας των παιχνιδιών δηλαδή που παράγουν οι εταιρείες. Φυσικά και το μηχάνημά σου είναι πανίσχυρο με περισσότερα χρώματα, πιο γρήγορο drive, υπερ-ταχύτητα γραφικών κλπ.

ΑΓΑΠΗΤΟ USER,
Είμαι ένας καινούριος αναγνώστης σου και θέλω να σε συγχαρώ για την πλούσια και ομορφογραμμένη ύλη σου. Ας περάσουμε όμως στις ερωτήσεις μου:
1) Σκέφτομαι να πάρω ένα PC 486 τί μπορεί, με ειδικά προγράμματα, να μου προσφέρει για δουλειές σχολείου.
2) Πότε θα έρθει η Amiga 4000 στην ελληνική αγορά; Αξίζει να την περιμένω; (αντί για PC 486).
3) Μπορείς να μου πεις ένα καλό μπάσκετ και ένα καλό ποδόσφαιρο για PC;
4) Αξίζει το Street Fighter 2 για PC;
5) Υπάρχει το Cannon Foder για PC; Αν οχι, υπάρχει πρόβλεψη για το μέλλον;
6) Πες μου ένα καλό joystick για εξομοιωτή στο PC που να μην ξεπερνάει τις 10.000 δρχ.
7) Το ιδανικό joystick για το Mortal Kombat στο PC και τα παιχνίδια του είδους ποιό είναι;
8) Μπορείς να μου κάνεις ένα Top-5 παιχνιδιών shoot'-em up και ένα Top-5 εξομοιωτών για PC;
Φιλικά
Δομένικος Βαμβακάρης
ΥΓ1. Γιατί δεν βάζετε περισσότερες εικόνες;
ΥΓ2. Και πιο λεπτομερειακές!!
ΥΓ3. Να μεγαλώσετε και το περιοδικό!
ΥΓ4. Να γράφετε για το κάθε παιχνίδι αναλυτικά τις πίστες!
ΥΓ5. Και άλλες χρησιμες πληροφορίες για την επίτευξη του στόχου, για κάθε καταραμένο παιχνίδι, THE END!!
ΥΓ6. Αν συνεχίσω έτσι θα χρειαστώ και δεύτερη σελίδα γι'αυτό Bye.

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΧΩΡΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Κώστας Κουτσολιώτας
Καλό το γράμμα σου και ενυπόγραφο αλλά αυτό για την στήλη μόδας τί το ήθελες; Το μόνο που κατάφερες ήταν να μην δημοσιευτεί το γράμμα σου (αυτή είναι προειδοποίηση για όσους τα πάνε καλά με την μόδα)!

Αντώνης Βαβαγιάννης
Η Amiga έχει πράγματι τρομερό ήχο με τα εξειδικευμένα chips της αλλά εσύ με την SoundBlaster Pro τί παράπονο έχεις. Και μην μας λες εμάς για CD ROM, ξεστραβώσου και διάβασε τις σελίδες μας.

Σταύρος Βαπορίδης
Αφού δεν σ'αρέσει η αλληλογραφία μας γιατί μας γράφεις;

Γρηγόρης Indiana
Καλά έχεις χοντρό πρόβλημα σύνταξης της Ελληνικής γλώσσας! Από αυτά που καταλάβαμε από το γράμμα σου απαντάμε:
1) 60000 θα σου στοιχίσει ένα CD.
2) Δεν καταλάβαμε τί εννοείς!
3) Πολύ παλιά παιχνίδια και αν βάλουμε tips κάποιοι θα φωνάζουν με το δίκιο τους.







Δομένικε

(καμμία σχέση με τον πρώην αρχισυντάκτη του Computer Games-Αντώνη Βαμβακάρη;)

1) Μάλλον τίποτα αν και κυκλοφορούν προγράμματα μαθημάτων που τρέχουν όμως και σε 286!

2) Η Amiga 4000 υπάρχει εδώ και χρόνια στην Ελλάδα (σοκαρίστηκες έ;)

3) Δεν υπάρχει κανένα άξιο λόγου.

4) Οχι, δυστυχώς. Αξίζει όμως το Mortal Kombat.

5) Φυσικά και είναι αρκετά καλό.

6) Θυμάσαι το Flightstick που κάναμε τεστ πριν από μερικά τεύχη. Πιστεύουμε ότι είναι η καλύτερη λύση. Αν βέβαια καταλήξεις σε κάτι πιο ακριβό να θυμάσαι το Flightstick Pro.

7) Θα χρειαστείς ένα ψηφιακό joystick και μια ανάλογη gamecard που θα σου στοιχίσουν περίπου 10.000 δρχ.

8) Οχι!

ΥΓ1+2+3+4+5. Καλά μην βαράτε βάζουμε, βάζουμε!

Αγαπητό USER,

είμαι ένας αναγνώστης σου που σε διαβάζω ακατάπαυστα. Εχω όμως μερικές ερωτήσεις:

1) Γιατί βγάλατε τη δισκέτα; Υπάρχει περίπτωση να την ξαναβάλετε;

2) Πόση μνήμη χρειάζονται τα εξής games: DOOM, FRONTIER, PREMIER MANAGER 2, GOAL, EPIC, PINBALL. MORTALL KOMBAT, BODY BLOWS για PC;

3) Πώς μπορώ να πάρω backup απ'το PC στο βίντεο (όπως γράψατε στο τεύχος Μαίου); Ποιά σύνδεση πρέπει να κάνω;

4) Το THE LAWNMOWER MAN έχει βγει για δισκέτες 3 1/2;

5) Τί πρέπει να γράψω στο config.sys για να έχω EMS;

6) Εχει έρθει στην Ελλάδα το ULTIMA 8;

Ευχαριστώ φιλικά,

Πασχάλης Σκουρίδης

1) Πάντα υπάρχει περίπτωση.

2) Για τα Doom και Mortal Kombat σίγουρα 4. Τα υπόλοιπα θα το παλέψουν και με 1MB.

3) Το PC δεν βγάζει video σήμα. Αυτό σημαίνει ότι πρέπει να αγοράσεις το αντίστοιχο μηχάνημα που να κάνει αυτή τη δουλειά για σας. Μια βόλτα στα ενημερωμένα μαγαζιά θα σε πείσει!

4) Οχι!

5) Πρέπει στην αρχή αρχή του config να γράψεις:

Device=c:\dos\Himem.sys

Device=c:\dos\emm386.exe RAM

Αν αυτό δεν δουλέψει τηλεφώνησέ μας να σου πούμε επιτόπου τη λύση του προβλήματος.

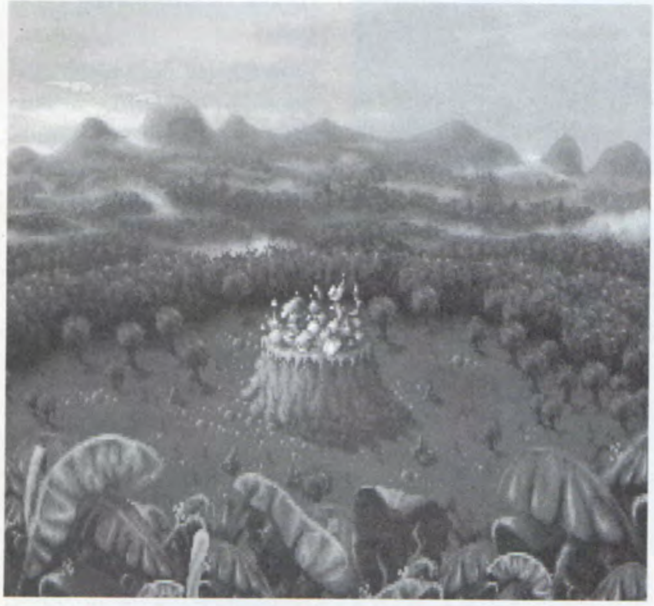
6) Φυσικά, ολόκληρο 8ασέλιδο Mega review του κάναμε!

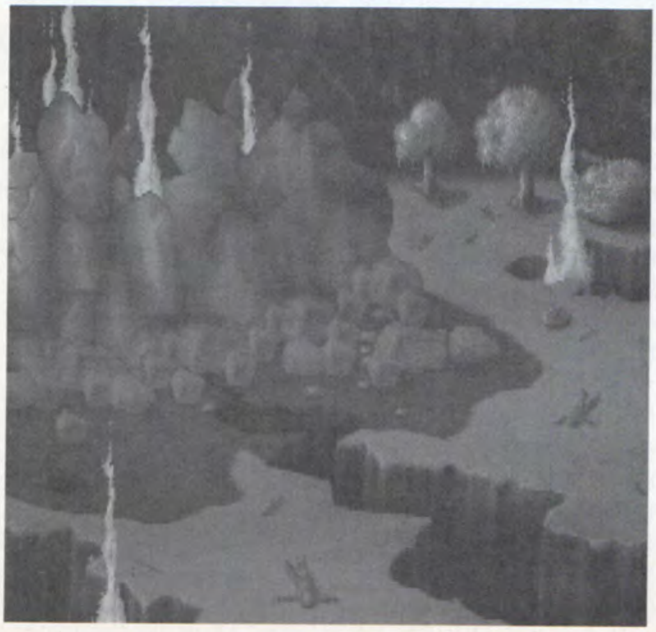
Αγαπητό USER,

Σου γράφω αυτό το γράμμα γιατί έχω μερικές ερωτήσεις καθώς και συστάσεις σε σχέση με το περιεχόμενο του περιοδικού. Καταρχήν να σου πω ότι ενημερώνομαι μηνιαίως και από το αντίπαλο περιοδικό και από εσένα από την εποχή που ο "περιβόητος" Κροντηράς έγραφε και για κάποια 8bit στήλη. Από τότε η ύλη του περιοδικού έχει αλλάξει ριζικά. Παιχνίδια και πάλι παιχνίδια. Μάλιστα έχεις αρχίσει να δίνεις περισσότερη βαρύτητα στο ένθετο GAMER από ότι στο κυρίως περιοδικό.

Ενδεικτικός είναι και ο αριθμός των συντακτών για κάθε "υποπεριοδικό". Αν είναι επίσης δυνατόν να αφιερώσεις περισσότερες σελίδες για σοβαρότερα θέματα όπως προγραμματισμός, προχωρημένες εφαρμογές με μουσικά σχεδιαστικά προγράμματα (όπως η στήλη "Art On Line", που ελπίζω να εμβα-







θύνει και να μην "κολλήσει" μόνο σε παρουσιάσεις εφαρμογών για αρχάριους).
Επίσης συγχαρητήρια για την στήλη "News" του μηνός Μαϊου όπου βλέπουμε πολλές παρουσιάσεις καινούριου hardware και software υλικού. Επίσης μια παρατήρηση για τη στήλη των tips. Εδώ και καιρό γράφετε όλο τα ίδια tips και για παιχνίδια πολύ παλιά. Η επανάληψη των tips είναι αισθητά έντονη για κάποιον που σε διαβάζει κάθε μήνα. Αυτά έχω να τονίσω όσον αφορά την ύλη του περιοδικού αφού έχει περιθώρια βελτίωσης. Ας περάσω όμως στις ερωτήσεις: Εχω μιαν Amiga 1200 με οθόνη Commodore 1084S. Θέλω να την μετατρέψω σε τηλεόραση και δεν υπάρχει tunner στην αγορά για την συγκεκριμμένη οθόνη.

1. Υπάρχει κάποια άλλη λύση (εκτός βίντεο) ώστε να την μετατρέψω και σε τηλεόραση;
2. Εχει κυκλοφορήσει στην Ελλάδα βιβλίο που να ασχολείται με την AMOS και σε ποια βιβλιοπωλεία, κομπιουτεράδικα να απευθυνθώ (ακόμα και αν είναι γραμμένα στα Αγγλικά); Ποια θα είναι η τιμή του εάν υπάρχει;
3. Πιστεύεις ότι οι AMIGAs (με την φήμη της και αφού έχει καθιερωθεί στην αγορά ως παιχνιδομηχανή) έχει πιθανότητες επιβίωσης απέναντι στις κονσόλες με τα καταπληκτικά γραφικά τους και στα PC με την δεδομένη οικονομική κρίση της Commodore;

Φιλικά
Παταρίδης GR Τάσος

ΥΓ1. Μια ζωή θα το φωνάζω ΠΑΟΚΑΡΑ σ'αγαπώ.
ΥΓ2. Ελπίζω σε μη δημοσίευση και να καταλήξει το γράμμα μου στο καλάθι των αχρήστων.
ΥΓ3. Ελπίζω όμως σε σχολιασμό των υστερογράφων.

Τάσο μου,
δεν σχολιάζουμε το γράμμα σου γιατί ήταν μάλλον εποικοδομητικό. Στις ερωτήσεις σου τώρα.

1) Ξέρω πολλά άτομα που έχουν μετατρέψει το συγγεκριμένο μόνιτορ σε τηλεόραση. Για ρώτα του ειδικούς τεχνικούς.
2) Η AMOS έχει χάσει την αίγλη της εδώ και καιρό. Ασχοληθήκαμε και εμείς μαζί της - σαν συντάκτες όχι σαν περιοδικό. Δυστυχώς στην ελληνική εκδοτική αγορά δεν θα βρεις τίποτα αξιόλογο. Ίσως κάνουμε εμεις μερικά άρθρα όμως.

3) Μόνο στο CD32 δίνουμε κάποιες ελπίδες.

ΥΓ1. Και ο αρχισυντάκτης μας ειναι ΠΑΟΚ στο μπάσκετ.

ΥΓ2. Ουδέν σχόλιο

ΥΓ3. Μην ελπίζεις.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

PC Games & Utilities
Ολα τα τελευταία παιχνίδια και προγράμματα Game + disc= 500 δρχ. Τώρα παραλαβές κάθε εβδομάδα από 3 γκρουπ. Αντικαταβολή παντού, παράδοση κατ'οίκον. Τηλ. 5987587, fax: 5983717.

SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΑ. Πωλείται SEGA MASTER SYSTEM II + 6 SUPER GAMES + Μετασχηματιστής + 2 Joy Pad. ΜΟΝΟ 40.000 δρχ. Κώστας (031)527091.

AMIGA ΧΙΛΙΑΔΕΣ παιχνίδια για Amiga. Ολα εισάγονται Game Disk 250 δρχ. και 200 για 50 δισκέττες. Επιλογή παράδοση κατ'οίκον 9751860.

Ανταλλαγές-πωλήσεις-ενοικιάσεις κασετών για παιχνιδομηχανές SEGA-NINTENDO δίνοντας την παλαιά κασέτα σας δίνουμε μια άλλη + 1 μικρή διαφορά 9751860.

PC Games πωλούνται όλα τα καινούργια, καλές τιμές όλα από εξωτερικό ακόμα συνδρομή και σε STREAMER. Παράδωση κατ'οίκον 9751860.

PC GAMES CENTER.
Μεγάλη συλλογή από GAMES, UTILITIES, CD GAMES. Συνδρομή 5000 Δρχ. τα 2 (δυο) TAPE. ΠΡΟΣΦΟΡΑ!!! Games + Disk (No Name)= 350 Δρχ. Αντικαταβολές παντού. Δωρεάν κατάλογος. Sotos: 49.65.213

AMSTRAD 6128-464 ΧΙΛΙΑΔΕΣ παιχνίδια για 6128 τεράστια συλλογή ακόμα και εφαρμογές ΠΡΟΠΟ - ΛΟΤΤΟ - ΜΟΥΣΙΚΑ - ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΑ παράδωση κατ'οίκον 9751860.

.AMIGA-PC-COLLECTION CLUB.
GAMEDISK 250 ΔΡΧ.
ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΑΠΟ GAMES-UTILITIES-DEMO. ΑΝΑΝΕΩΣΗ ΚΑΤ'ΕΥΘΕΙΑΝ ΑΠΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ.
Παραδόσεις σε επαρχία EXPRESS και με COURIER
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ 50 δρχ. και σε VIDEOCASSETA.
VEDOBACKUP SYSTEM 10.000 δρχ.
Δωρεάν κατάλογος.
ΦΘΗΝΕΣ ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΤΥΠΩΝ ΚΑΙ ΧΩΡΗΤΙΚΟΤΗΤΩΝ.
Ειδικές τιμές για μαγαζιά.
ΓΙΩΡΓΟΣ 2314220

Amiga Games & Utilities
Ολα τα τελευταία παιχνίδια και προγράμματα Game + disk= 300 δρχ. Αντικαταβολή παντού, παράδοση κατ'οίκον. Τηλ. 5987587, 5983717.

AMIGA GERMANY CLUB
GAMES+UTILITIES. Απευθείας από Γερμανία GAMES+DISK 450 δρχ. Συνδρομή 50 δρχ. Αντικαταβολές παντού. Δωρεάν κατάλογος. Κενές δισκέτες, Γιώργος Χαιδάρι 5312724-5901726

AMIGA FORWARD CLUB. Εχουμε τα πάντα Utilities, Games Gamedisk= 250 δρχ. Εγγυημένο φόρτωμα. Στις δέκα δισκέτες δώρο μία. Μιχάλης, Αλέκος, τηλ: 0242-23102

PC GAMES + UTILITIES
250 δρχ.
AMIGA GAMES + UTILITIES 150 δρχ.
TAPE 2.500 FUEL,
Τηλ. 5314051

*****ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗ-AMIGA-SOFTWARE***
TOP GAMES-DEMOS-UTILITIES.
Μηνιαία ανανέωση 300 + δισκετών με την συνεργασία των καλύτερων ομάδων της ΕΥΡΩΠΗΣ + ΤΑΧΥΤΑΤΟ δίκτυο Συνδρομών και αντικαταβολών σε ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ + SUPER ΣΥΝΔΡΟΜΗ 150 DISKS 5.000. *Συνδρομές σε VIDEOKAΣΕΤΑ*
VIDEOBACKUPSYSTEM 10.000 Τηλ: 5012307, ΒΑΣΙΛΗΣ.

AMIGA Software: Gamedisk 300. Παράδοση: ΚΑΤ'ΟΙΚΟΝ - ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ - ΔΩΡΕΑΝ (ποσότητες 10+) ΤΑΧΥΤΑΤΗ εξυπηρέτηση περιοχών με σταθμούς ΗΣΑΠ. Συνδρομές κάθε είδους - Αντικαταβολές παντού. Τώρα και όλα τα καινούργια PC GAMES 400 - Δεκτές και ανταλλαγές! Κοντά σας όλο το καλοκαίρι. Αρης 8315442.

Από Αμερική και Ευρώπη έχουμε αμέσως τα καλύτερα παιχνίδια και οποιαδήποτε εξυπηρέτηση για PC. Με 15.000 δρχ. το μήνα γίνεστε συνδρομητές για 8 streamer μηνιαίως. Επώνυμη disqueta με 400 δρχ. Ταχύτατη παράδοση σε όλη την Ελλάδα. Επικοινωνήστε: 6432279. Γιώργος.

>>> DIGITAL PC <<<
Gamedisk= 350 Aplicationdisk= 450, σε επώνυμες δισκέτες!!
- Δωρεάν πλήρης ενημερωμένος κατάλογος σε LASER εκτύπωση.
- Ταχύτατο δίκτυο αντικαταβολών.
- 100% αξιοπιστία στην εγγραφή των προγραμμάτων.
- Συνδρομές σε Streamer, DAT 4mm, δισκέττες.
- Ενισχυμένη ταχυδρομική συσκευασία.
- Ταχυδρομική θυρίδα (Τ.Θ.53034 Ν.Ιωνία Τ.Κ.142 10)
Τηλ. 2876306-2876251 Μάρρης Αγγελος.

AMIGA VISION CLUB
Gamedisk 250 δρχ. συνδρομή 50 δρχ. Δωρεάν παράδοση κατ'οίκον. Δωρεάν κατάλογος
Γρήγορες αντικαταβολές επαρχείας.
Τηλ. 6847653 ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΧΑΛΑΝΔΡΙ

PANAS-SOFT
ΟΤΙ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟ ΚΑΙ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΣΕ P.C./AMIGA/ ATARI.
ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ.
ΟΛΑ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΤΗΛ. 4951395

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ AMIGA CLUB
Εχουμε όλα τα τελευταία ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ και UTILITIES ΠΡΩΤΟΙ και μεγάλη συλλογή με όλα τα παλιά. Παράδοση ΚΑΤ'ΟΙΚΟΝ και αντικαταβολές ΠΑΝΤΟΥ!!! Τηλεφωνήστε μας ΤΩΡΑ!!! Μανώλης, τηλ: 5743080

ΑΓΙΟΙ ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ AMIGA
Ολα τα τελευταία παιχνίδια και utilities 250 δρχ. Προσφορές για επαρχεία. Ανανέωση από Ευρώπη. Περιφερειακά-δισκέττες, joystick. Φθηνές Συνδρομές Ανδρέας. Κρυστάλλη 7. 2316389.

AMIGA PC GAMES
ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ GAMES
UTILITIES ΕΛΕΓΜΕΝΕΣ
ΕΓΓΡΑΦΕΣ ΠΑΡΑΔΟΣΙΣ
ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ
5822659 ΓΙΑΝΝΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ
4974142

Πωλείται GAMEBOY-NINTENDO με έξι κασέτες και LIGHTBOY-Αγοράς 3 μηνών. Αξία 60.000 δρχ. Τηλ. 0242-22925

Προσφορά AMIGA 500 με: 1MB μνήμη TV modulator, 100 δισκέτες, δισκετοθήκη mouse, mousepad, joystick, και πολλά περιοδικά. Ελάχιστες ώρες λειτουργίας, μόνο 75.000 (συζητήσιμη). Τηλ. 9713642 Χρήστος.

AMIGA-SOFTWARE-HARDWARE
Game + Disk 250-300 δρχ. ΚΕΝΕΣ δισκέτες Τηλ. 4126121 Νίκος, Πειραιάς.

***** GREEK - SOFT *****
AMIGA - PC SOFTWARE.
Συλλογή 8.000 δισκετών
από GAMES - UTILITIES
εισαγωγή από εξωτερικό.
1. AMIGA GAMEDISK από 250 δρχ.
2. PC GAMEDISK από 400 δρχ.
3. Συνδρομή από 5.000 δρχ.
ΔΕΧΟΜΑΣΤΕ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΕΣ ΑΠΟ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ.
4. Αυθημερόν παράδοση.
5. Δισκέτες 3,5 από 95 δρχ.
6. Κατάλογος ΔΩΡΕΑΝ!
SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ:
1. 50 GameDisk 10.000 δρχ.
2. AMIGA 1200 = 110.000 δρχ.
3. CD 32 = 110.000 δρχ.
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΕΠΑΡΧΙΑ ΣΕ ΔΥΟ ΜΕΡΕΣ.
ΑΓΟΡΕΣ-ΠΩΛΗΣΕΙΣ-ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ
COMPUTER & ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ.
Βαγγέλης Νάσσιος
Πραξιτέλους 268, Πασαλιμάνι
Τ.Κ. 18536 Πειραιάς.
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: 41.85.693

Πωλείται Amiga 1200 ενός χρόνου με οθόνη Commodore 10845, φίλτρο οθόνης μόνο 150.000.
Τηλ. 0671-22789, Διονύσης.

PC CLUB-AMIGA CLUB.
Games only. GAMEDISK για AMIGA 200 δρχ. GAMEDISK για PC 350 δρχ. Συνδρομές σε τιμές έκπληξη. Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα. Κώστας, Σπύρος 0741-85546.

ΔΙΑΛΕΞΤΕ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΜΑΣ ΓΙΑ PC ΚΑΙ ΑΜ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΟΥ ΘΕΛΕΤΕ. ΟΛΟΙ ΟΙ ΚΑΙΝΟΥΡΓΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ADVENTURE R.P.G. SIMULATOR ARCADE.
AMIGA GAME + DISC 300 PC GAME + DISC 500
ΤΗΛ. 4611309

*****AMIGA USER CLUB*****
*GAME + DISK 250 δρχ.
*ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΗ ανανέωση από το εξωτερικό με modem
*Παράδοση ΚΑΤ'ΟΙΚΟΝ
*Αντικαταβολές ΠΑΝΤΟΥ
*ΤΑΧΥΤΗΤΑ εξυπηρέτησης
*ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ φόρτωμα
*ΔΩΡΕΑΝ κατάλογος
*Ετικέτες από 3 δρχ.
ΓΙΩΡΓΟΣ ΑΒΡΑΜΙΔΗΣ
τηλ: 2844626, (0294)91049

EPIC SOFTWARE
PC & AMIGA GAMES & UTILITIES
Παραλαβές κάθε εβδομάδα
Χιλιάδες Τίτλοι
Αντικαταβολές σε όλη την ΕΛΛΑΔΑ.
Κατάλογος ΔΩΡΕΑΝ
ΧΑΡΗΣ ΝΤΙΝΟΣ
Τηλ. 9569171, 4960296

ΑΓΟΡΑΖΩ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ GAME BOY, GAME GEAR, MEGA DRIVE, SUPER NES, MASTER SYSTEM, AMIGA, ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΚΑΙ ΤΑ ΑΝΤΑΛΑΣΩ ΜΕΤΑΞΥ ΤΟΥΣ
5310330, 9594100, 9596262.

*****AMIGA TOP*****
Αν θέλεις:
* Ολοκαίνουργια Games, Utilities, Doc Disks
* Ταχύτατη Εξυπηρέτηση
* Δισεβδομαδιαία Ανανέωση
* Αντικαταβολές Παντού
* Amiga 1200, Hard Disks σε φοβερές τιμές
Τότε η λύση είναι:
Σωκράτης Μαστοράκης,
τηλ. 8065914
Μαρούσι

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

....

....

....

....

Να καταχωρηθεί με πλαίσιο:

ΝΑΙ ☐ **ΟΧΙ** ☐

Να καταχωρηθεί με κεφαλαία:

ΝΑΙ ☐ **ΟΧΙ** ☐

Αριθμός λέξεων:

*ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 1500 ΔΡΧ.
*ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 100 ΔΡΧ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:...................................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:...................................

ΤΗΛΕΦΩΝΟ:...................................

ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ Νο ....

*ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ
*ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

***ΑΝ ΔΕΝ ΣΤΑΛΕΙ ΤΟ ΣΩΣΤΟ ΑΝΤΙΤΙΜΟ Η ΑΓΓΕΛΙΑ ΔΕΝ ΘΑ ΔΗΜΟΣΙΕΥΕΤΑΙ**

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

Επιθυμώ να παραγγείλω παλιά τεύχη του USER. Δεν στέλνω χρήματα τώρα, αλλά θα πληρώσω μόλις τα παραλάβω. Δέχομαι να επιβαρυνθώ με τα έξοδα αντικαταβολής.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΠΟΛΗ:...................................

ΟΔΟΣ:................................... **ΑΡΙΘ.:**...................

Τ.Κ.:................... **ΤΗΛΕΦΩΝΟ:** ....

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΩ: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εκτελούνται εφ'όσον υπάρχουν τεύχη.

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΝΑΙ! Θέλω να γίνω συνδρομητής για ένα χρόνο (11 τεύχη) στο USER.Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο............... με το ποσό των 8.000 δρχ. (για την Κύπρο 8.800 δρχ.) ή τραπεζική επιταγή πληρωτέα στη ΔΕΛΤΑ ΓΡΑΦ ΕΠΕ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΠΟΛΗ:................... .... **ΟΔΟΣ:**...................................

ΑΡΙΘ.: .... **Τ.Κ.:** .... **ΤΗΛΕΦΩΝΟ:**...................................

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: .... **ΗΛΙΚΙΑ:**...................

ΑΡΧΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ:...................................

και τώρα ένα όμορφο δώρο απο το USER



...ένα υπέροχο μπλουζάκι με το σήμα του αγαπημένου σας περιοδικού.

Γίνε τώρα συνδρομητής και θα λάβεις το δώρο στο σπίτι σου.